
استراتيجيا الحل الكامل
فاينل فانتسي 7
ألعاب الكومبيوتر
الجزء التاني

الحل الكامل

فاينل فانتسي 7

الجزء الثاني

فريق العمل:

أسامة الهندي - علي الضالعي

سلطان الجريري - خالد بادويلة

أحمد بادويلة - صلاح خاشقجي

التنفيذ الفني:

إبراهيم علي - فتحي باوزير - محمد البوشي

غير مخصص للبيع يوزع مجاناً مع ألعاب الكمبيوتر العدد ١٣

الناشر:

دار الشبكة العربية للنشر والتوزيع

فاينل فانتسي٧

بعد أن قدمنا لكم الجزء الأول من حل فاينل فانتسي٧، ها نحن نواصل ماقد بدأنا به ونقدم لكم الجزء الثاني من الحل والذي يحوي العديد من الاجابات على كثير من الأسئلة المعلقة حول أحداث اللعبة، وهذا فقط لنبرهن على مدى اهتمامنا بكل طلباتكم واقتراحاتكم ·· ولهذا نحن رهن اشارتكم ؟!!!

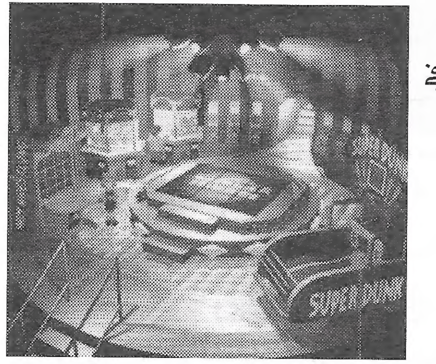
جولد سوسير GOLD SAUCER

عندما يصل الفريق إلى عربة الكابل سيحكي بارت ماحدث في نورث كورال قبل أن يغادرها، وبعد أن ينهي قصته يستطيع الفريق الصعود إلى العربة للإنتقال إلى الجولد سوسير·

والجولد سوسير عبارة عن حديقة كبيرة مليئة بالألعاب، وهناك بعض الاشياء التي يجب أن تعرفها عنها، حيث يوجد للحديقة مدخل يقف عليه حارس يستقبل رسوم الدخول البالغة ٣٠٠٠ جل، وإذا كنت تمتلك قدرا كبيرا من المال فبإمكانك عقد صفقة لتدخلها متى شئت بـ٣٠٠٠٠ جل، ولن تستطيع الدخول مالم تتفق مع الحارس، الشيء الآخر الذي يجب معرفته هو أنه يجب استخدام أنواع مختلفة من العملات داخل وحول الجولد سوسير·

ويجب أن تحصل على بعض GP إذا كنت ترغب بلعب بعض الألعاب بالداخل، وبإمكانك الحصول عليها في سباق الشوكوبو أو بلعب الآركيد في وندر سكوير، وعندما تدخل إلى الجولد سوسير سينقسم الفريق ليستمتع كل فرد منهم، لكن بارت لايشجع

هذا ، وقد فقد السيطرة على نفسه وعلى كلاود أن يختار رفيقه ليتجول في الحديقة، بعد أن يتخذ كلاود القرار يتوجه إلى سبيد سكوير، خارج المدخل ستجد (دايو) صاحب الحديقة الذي يخبرك أنه رأى سفيروث وقد سأله عن **البللورة السوداء** BLACK MATERIA، والآن ادخل الأنبوب الذي يقودك إلى وندر سكوير، وعندما يصل الفريق إلى مدخل وندر سكوير سيلتقي بكيت سيث ، حيث يقوم هذا المج العملاق بقراءة أكف الزوار وسينضم إلى الفريق بعد أن يقرأ كف كلاود، والآن إصعد إلى الأعلى وادخل الواندر سكوير، وبعد الانتهاء من البحث إتجه إلى الباتل سكوير·

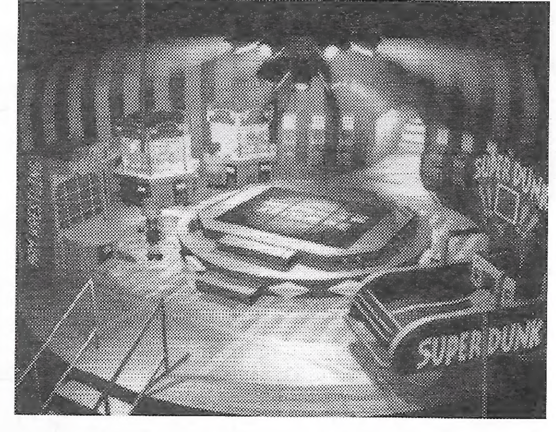


واندر سكوير

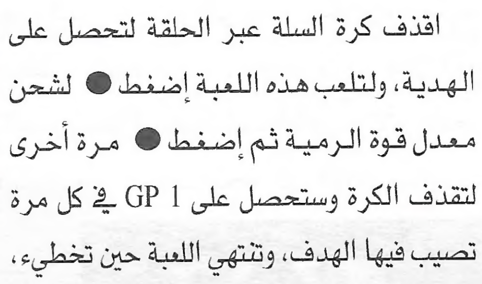
هناك العديد من الألعاب التي تلعبها في الواندر سكوير وهي كالتالي:

المصارعة

التكلفة: ١٠٠ جل



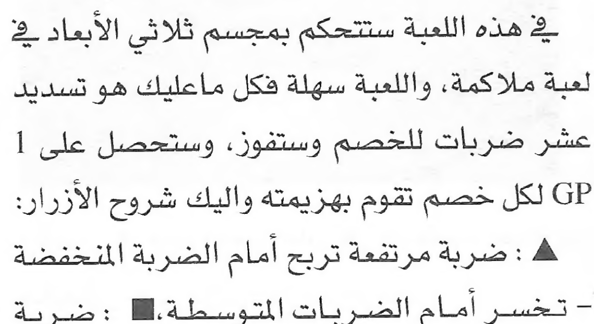
حاول المصارعة مع خصم أو اثنين لتحصل على مبلغ من GP ، مصارع السومو على المستوى السهل سيعطيك 1 GP إذا قمت بهزيمته، أما إذا هزمت المصارع الآخر ذا المستوى الصعب فستحصل على 2 GP وللفوز في هذه اللعبة فإن كل ماعليك عمله هو ضغط ● بشكل متكرر وبأسرع مايمكن حتى تؤلم ذراع خصمك·



كرة السلة

التكلفة: ٢٠٠ جل

اقذف كرة السلة عبر الحلقة لتحصل على الهدية، ولتلعب هذه اللعبة إضغط ● لشحن معدل قوة الرمية ثم إضغط ● مرة أخرى لتقذف الكرة وستحصل على GP 1 في كل مرة تصيب فيها الهدف، وتنتهي اللعبة حين تخطيء، وإذا تمكنت من إحراز عشرة أهداف ستحصل على فرصة اضافية، وإذا أحرزت أهدافاً اخرى ستحصل على GP مضاعفة، وإذا خسرت ستحصل على GP 1.



رافعة الحظ

التكلفة: ١٠٠ جل

لعبة بسيطة لكنها قد تتسبب في إضاعة مبلغ كبير من المال. ضع المال في الآلة وستحصل على بعض GP أو **المشروب المعالج** أو لن تحصل على شيء.

قتال ثلاثي الأبعاد




في هذه اللعبة ستتحكم بمجسم ثلاثي الأبعاد في لعبة ملاكمة، واللعبة سهلة فكل ماعليك هو تسديد عشر ضربات للخصم وستفوز، وستحصل على 1 GP لكل خصم تقوم بهزيمته واليك شروح الأزرار:

▲ : ضربة مرتفعة تربح أمام الضربة المنخفضة - تخسر أمام الضربات المتوسطة.■ : ضربة

متوسطة تربح أمام الضربة المرتفعة - تخسر أمام الضربات المنخفضةx : ضربة منخفضة - تربح أمام الضربات المتوسطة - تخسر أمام الضربات المرتفعة.



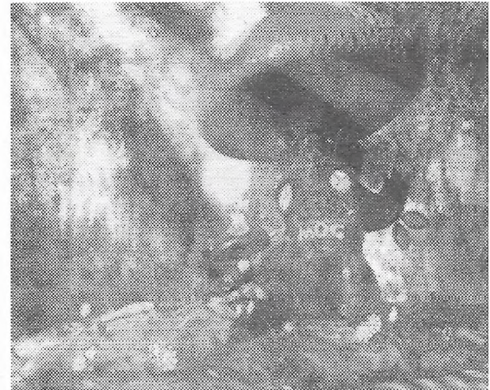
قاريء الكف

التكلفة: ٥٠ جل

يمكنك لعب هذه اللعبة فقط عند كل زيارة، مقابل ٥٠ جل ستلقي نظرة خاطفة على المستقبل.

بيت الموج

التكلفة: ١٠٠ جل



فكرة هذه اللعبة هى اطعام الموج كوبو حتى يتمكن من الطيران، وإذا تمكن من الطيران فبامكانه الحصول على أصدقاء ، وإذا أطعمته المزيد من الجوز سيسقط، وإذا كان الموج كوبو جائعاً، فسيضع يده على بطنه، وعندما ينال كفايته من الطعام توقف عن إطعامه وسيطير، ولتجعل هذه اللعبة أسهل أطعم الموج كوبو خمس مرات ثم توقف، ولتجعله يطير في المحاولة التالية أطعمه ثلاث مرات ثم توقف، الشخص الواقع خلف اللعبة سيعجب بماقمت به وسيهديك ٣٠ GP.



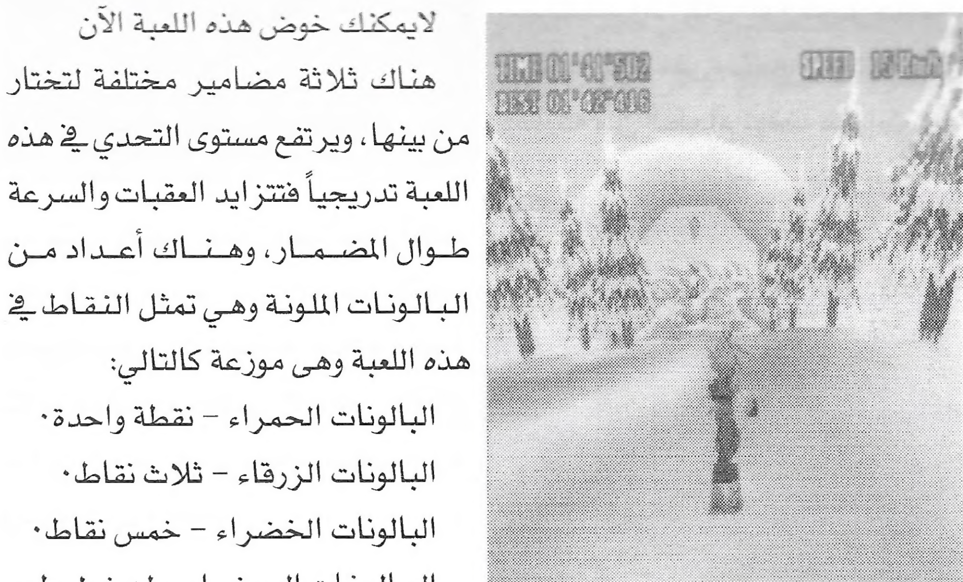
الدراجة النارية

هذه اللعبة هى نسخة الآركيد لمرحلة المطاردة التي ظهرت في مرحلة مبكرة من المغامرة.

ستحصل على ٥٠٠ نقطة مقابل تحطيم كل دراجة نارية وستخسر ٢٥ نقطة في كل مرة تتأذى فيها الشاحنة، إحمِ الشاحنة من دراجات الأعداء، إضغط ● لتهاجم من اليمين واضغط ■ لتهاجم من اليسار، وإذا تمكنت من ذلك ستحصل على مبلغ جيد من GP أما إذا تمكنت من النجاح بمستوى أفضل فستحصل على أداة ومبلغ ضخم من GP .

لعبة التزلج على الجليد

التكلفة: ٢٠٠ جل





لايمكنك خوض هذه اللعبة الآن

هناك ثلاثة مضامير مختلفة لتختار من بينها، ويرتفع مستوى التحدي في هذه اللعبة تدريجياً فتتزايد العقبات والسرعة طوال المضمار، وهناك أعداد من البالونات الملونة وهي تمثل النقاط في هذه اللعبة وهى موزعة كالتالي:

البالونات الحمراء - نقطة واحدة.
البالونات الزرقاء - ثلاث نقاط.
البالونات الخضراء - خمس نقاط.
البالونات الصفراء - لدخول طور

تحدي الزمن.

حدد الزمن القياسي الذي سجلته ثم تسابق مع الشبح.

ستحصل كذلك على نقاط المهارة التي تعتمد على مستوى الأداء وإذا نجحت ستحصل على بعض GP وإحدى الأدوات.

هجوم الغواصات

التكلفة: ٢٠٠ جل

لايمكنك خوض هذه اللعبة الآن

قبل أن تبدأ اللعبة سيكون أمامك خمس خيارات ، وكل مرحلة منها تزداد صعوبتها بواسطة زيادة عدد الأعداء الفرعيين وإمكانيات قادتهم، وخلال المعركة يمكنك إطلاق عدد من الطوربيدات على أي منهم في وقت واحد، صوب نحو هدف واحد الأربعة الطوربيدات في وقت واحد، ويكون تأثير الصواريخ أفضل كلما إقتربت من الأعداء فاحرص على الإقتراب منهم قدر الامكان، وإذا صوب عليك الأعداء زد من السرعة واغطس في الأعماق لتجنبهم، الألغام منتشرة وهي تظهر بشكل مربعات صغيرة، يمكنك العبور بين الأعمدة دون التضرر من هذه الألغام، يمكنك استخدام جهاز السونار لكشف الأعداء عند اقترابهم، وإذا انتصرت في هذه المعركة ستحصل على أداة و ٢٠ GP.

آلة تغيير GP

المشروب المعالج: ١ GP

ايثر: ٢٠ GP

المشروب المعالج X: ٨٠ GP

تيبرو ايثر: ١٠٠ GP

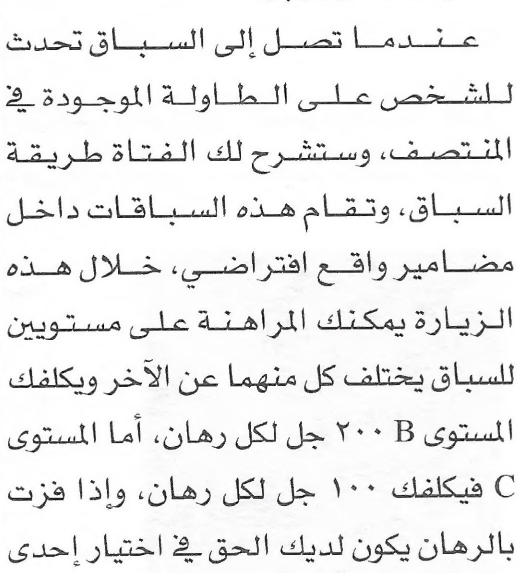
البطاقة الذهبية: ٣٠٠ GP

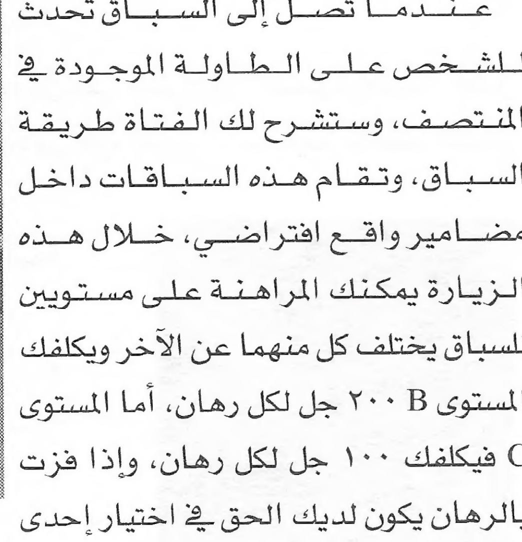
حبوب الكيربو: ٥٠٠ GP

بللورة زيادة الجيل: ١٠٠٠ GP

بللورة زيادة نقاط الخبره: ٢٠٠٠ GP

فندق الأشباح





إصعد عبر الدرج إلى فندق الاشباح وفي الداخل ستجد متجراً يقع داخل الغرفة إلى اليمين، وبإمكانك شراء مايلزمك من الأدوات وستجد **تريتلز بردايس**، وإذا كنت ترغب في اخذ قسط من الراحة فسيكلفك ذلك خمسة GP.

جولة حول السكوير

مقابل ثلاثة GP يمكنك القيام بجولة لمشاهدة الجولد سوسير.

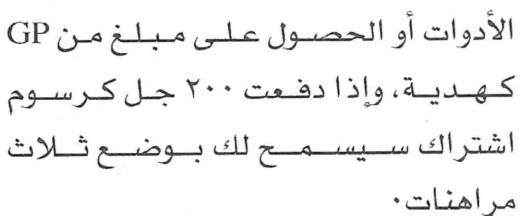
مسرح سكوير

أحياناً يمكنك مشاهدة أحد العروض على هذا المسرح، لكن لسوء الحظ لايمكنك مشاهدة أي عرض خلال هذهالزيارة وستعود إلى هنا فيما بعد.

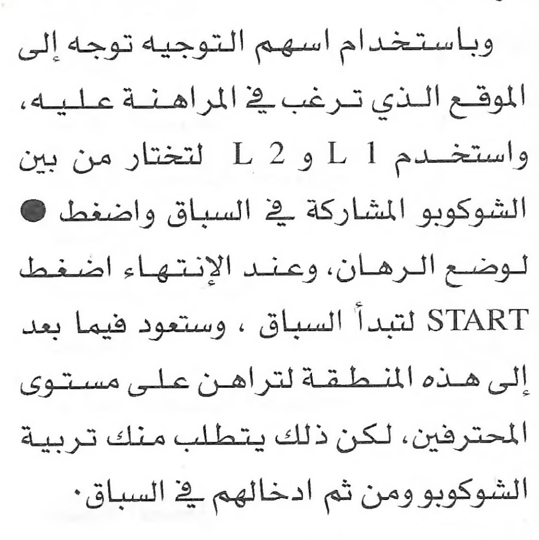


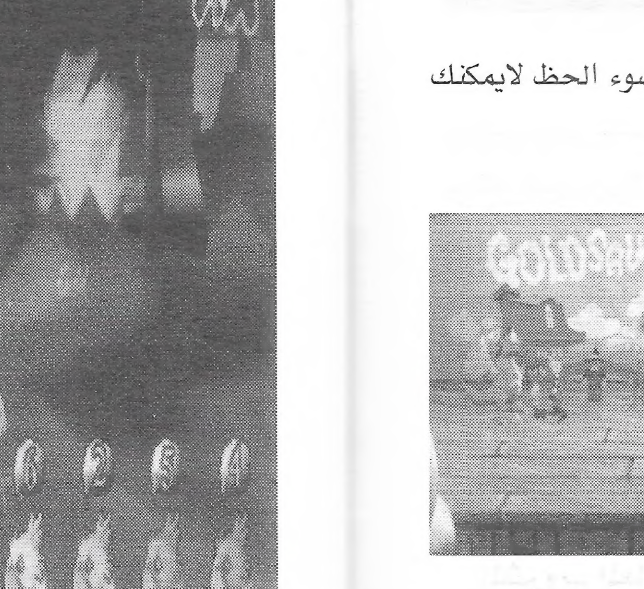


سباق الشوكوبو



عندما تصل إلى السباق تحدث للشخص على الطاولة الموجودة في المنتصف، وستشرح لك الفتاة طريقة السباق، وتقام هذه السباقات داخل مضامير واقع افتراضي، خلال هذه الزيارة يمكنك المراهنة على مستويين للسباق يختلف كل منهما عن الآخر ويكلفك المستوى B ٢٠٠ جل لكل رهان، أما المستوى C فيكلفك ١٠٠ جل لكل رهان، وإذا فزت بالرهان يكون لديك الحق في اختيار إحدى الأدوات أو الحصول على مبلغ من GP كهدية، وإذا دفعت ٢٠٠ جل كرسوم اشتراك سيسمح لك بوضع ثلاث مراهنات.





وباستخدام اسهم التوجيه توجه إلى الموقع الذي ترغب في المراهنة عليه، واستخدم L 1 و L 2 لتختار من بين الشوكوبو المشاركة في السباق واضغط ● لوضع الرهان، وعند الإنتهاء اضغط START لتبدأ السباق ، وستعود فيما بعد إلى هذه المنطقة لتراهن على مستوى المحترفين، لكن ذلك يتطلب منك تربية الشوكوبو ومن ثم ادخالهم في السباق.

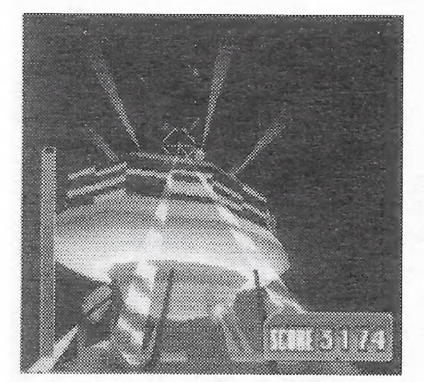
سباق السرعة

التكلفة: GP 10

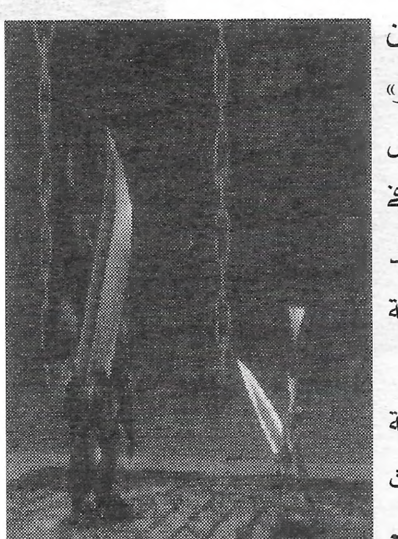
إذا سجلت أكثر من ٣٠٠٠ نقطة ستحصل على جائزة وإذا اتممتها بطريقة أفضل ستحصل على **مظلة**، حافظ على مستوي قوة الليزر واستخدم طلقات الليزر القصيرة اثناء التصويب على الأهداف.



الهدف	القيمة
الشبح	٤٠
الصبار	٣٠ - ٥٠
الطائرة الزرقاء	٥٠ - ٦٠
الطائرة النفاثة	٥٠ - ٦٠
الصخرة الصفراء	٢٠٠
السفينة الصفراء	٦٠
النجمة	٤٠
كتلة الثلج	٤٠ - ٥٠
الكرة الشائكة	٧٠
البالون	٣٠
البالون الضخم	٧٠
المركبة الفضائية الصغيرة	٦٠
الصاروخ	٥٠
الصخور البركانية	٧٠
الطوافة	٤٠-٥٠
المركبة الفضائية الضخمة	١٠٠٠

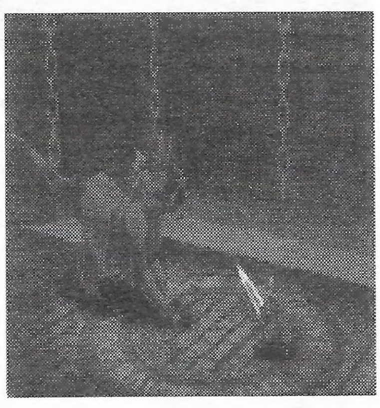


حلبة القتال



عندما تصل إلى حلبة القتال ستجد العديد من الجثث ملقاه على الارض، وفجأة سيظهر «دايو» مالك الجولد سوسير وهو يعتقد أن كلاود المسؤول عما حدث، ويستجوب دايو الفريق ثم يلقي بهم في السجن، وعندما تعود إلى الجولد سوسير فيما بعد يمكنك دخول حلبة القتال حيث ستجد مجموعة من الجوائز القيمة.

سيجد الفريق نفسه في المنطقة الشمالية للسجن يقف بارت بالقرب من الفريق الذي تحدث اليه، لايزال بارت مضطرباً وسيبتعد عنك، اتبع بارت عبر البوابة ثم اذهب إلى المبنى الصغير الموجود على اليمين، وإحذر لإن هناك حشوداً من وحوش الباندت الذين يقومون بسرقة الأدوات أثناء القتال، وإذا اختفت وحوش الباندت قبل أن تقضي عليها فلن تستطيع استرجاع الأداة المسروقة، وهناك شخص آخر يمتلك سلاحاً متصلاً بذراعه، إنه «دين» الذي سيبحث عنه الفريق لأداء هذه المهمة البسيطة، وقبل ان تغادر المكان تأكد من وضع أفضل الأسلحة لبارت وبعض البللورات.



وعندما تجد «دين» سيقاتله بارت بمفرده، وتأكد من تجهيز بارت بتعويذة العلاج وبعض التعويذات الهجومية، بعد ذلك غادر البناية وعد إلى المنطقة الشمالية للسجن.

وستلاحظ ان البوابة الموجودة على اليسار قد فتحت وأن جميع الحرس موتى ، اخرج من البوابة وتقدم جهة اليمين لتتحدث للرجل الواقف هناك، سيقوم الرجل

بتحذيرك من محاولة الخروج عبر الصحراء لأنك قد تضيع، تابع السير نحو اليمين حتى يصل الفريق إلى ساحة النفايات ، سر عبر أكوام النفايات ثم اتبع الممر إلى الطرف الأخر وسيجد الفريق دين.

يتغير المشهد ويظهر الفريق وهو يتحدث إلى كوتس، وحتى يتمكن الفريق من الهرب من السجن يتوجب على أحدهم الفوز بسباق الشوكوبو وما أن يشرح كوتس كيفية الحصول على مدير أعمال حتى تصل إيستر المديرة التي ستمد يد المساعدة للفريق، خلال الطريق إلى الجولد سوسير ستشرح إيستر كيفية ركوب الشوكوبو، وطريقة التحكم كمايلي:

SELECT لاختيار التحكم

■ - لزيادة السرعة

x - لإبطاء السرعة

●- سرعة قصوى

أسهم التحكم - لتحريك الشوكوبو

START - لإنهاء السباق

R1 و R2 لزيادة قوة التحمل

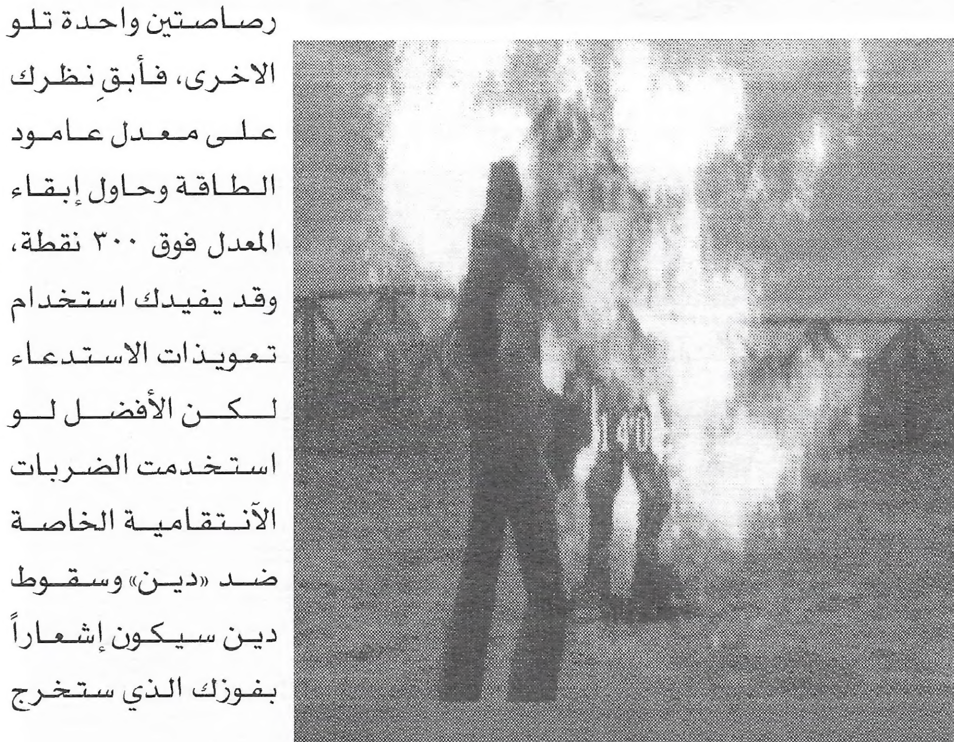
وبعد أن يصل كل من كلاود وإيستر إلى غرفة الفرسان ستذهب إيستر لتدخل كلاود في السباق التالي.

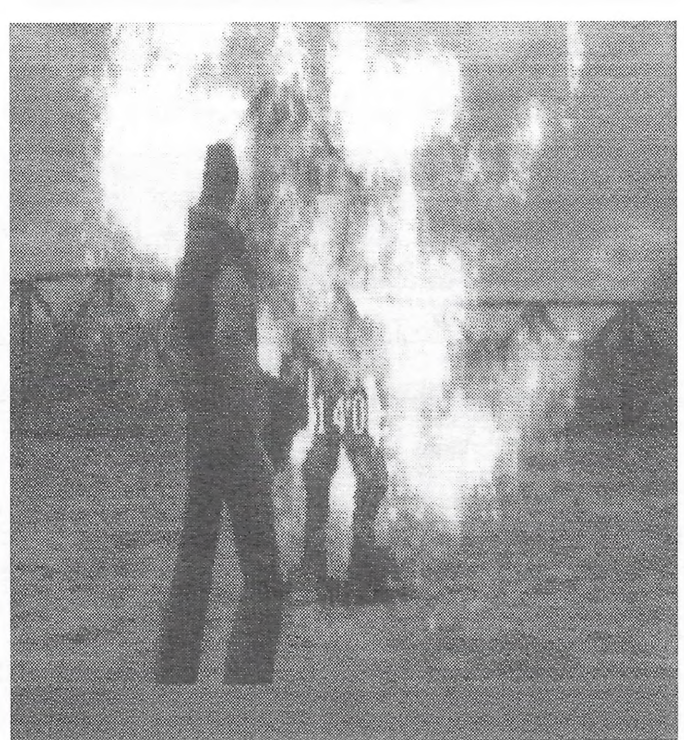
وأثناء غيابها بامكانك استكشاف الغرفة لتعثر على **بللورة رامو** عند الزاوية، وبعد أن تعود إيستر سيبدأ السباق.

وبمجرد ان تتغير الشاشة اضغط SELECT لتغير التحكم إلى الطور الاعتيادي ثم اضغط ■ لتزيد من سرعة الشكوبو واضغط R2، R1 باستمرار للمحافظة على مستوى قوة التحمل، وفي النهاية عندما تصل إلى منطقة الفضاء إضغط ● لتصل إلى خط النهاية بسرعة وتذكر أن تضغط START لإنهاء السباق، وعندما يربح كلاود السباق سيحصل على رسالة من دايو الذي قرر العفو عن كلاود وجميع رفاقه، وسيعطيهم **باجي** BUGGY كهدية كما سيفيد الفريق أن سفيروث متجه نحو جونجاجا.

الرئيس دين

لدى دين بعض الضربات القوية يستخدمها، وهى ليست كل قوته ، فبامكانه اطلاق رصاصتين واحدة تلو الاخرى، فأبقِ نظرك على معدل عامود الطاقة وحاول إبقاء المعدل فوق ٣٠٠ نقطة، وقد يفيدك استخدام تعويذات الاستدعاء لكن الأفضل لو استخدمت الضربات الآنتقامية الخاصة ضد «دين» وسقوط دين سيكون إشعاراً بفوزك الذي ستخرج





منه **بسلفر ارمليت** SILVE ARMLET.

جونجاجا

يفضل أن تضع اريس ضمن الفريق في هذه المرحلة

باستخدام الباجي يستطيع الفريق الآن إجتياز الأنهار ، ويمكنك فقط اجتياز مناطق محددة والتحكم بالباجي كالتالي

●: لدخول الباجي

x: للخروج

START-SELECT: الخريطة

R1-L1 : لدوران الكاميرا

R2-L2 : لتغيير زاوية التصوير

إركب الباجي واتجه إلى الشمال، أعبر النهر وستجد قرية صغيرة محاطة بالأدغال، قبل أن تدخل قم بملء معدل عامود الضربات الخاصة الانتقامية، خصوصاً سيل إيفل الخاصة بايرس بمجرد أن تدخل الأدغال ستجد رينو ورودي، وبعد انتهاء القتال إتجه إلى الطريق على اليمين ثم تقدم باتجاه المفاعل المهجور، وبعد أن تفحص المفاعل ستصل طوافه، وسيختبيء الفريق خلف المفاعل، وتقوم عصابة توركس بالبحث عن البللورة الضخمة من أجل تطوير سلاحهم، بعد مغادرتهم قم باستكشاف المفاعل لتعثر على **بللورة تيتان** TITAN MATERIA والآن عد إلى منطقة الطرق المتقاطعة وإتجه إلى اليسار، سر من أسفل الشجرة

المقطوعة لتصل إلى طريق آخر متقاطع، إذهب إلى اليسار لتلتقط بللورة **ديثبلو** DEATH BLOW MATERIA ثم عد إلى مكان التقاطع لتتجه إلى اليمين عند نهاية الطريق ستصل إلى قرية صغيرة تحدث إلى جميع من بالقرية قبل أن تغادر.

وجهة الفريق الآن ستكون إلى كوزمو كانين، أخرج من جونجاجا واركب الباجي واتجه إلى الغرب ثم اعبر النهر الموجود بالشمال.

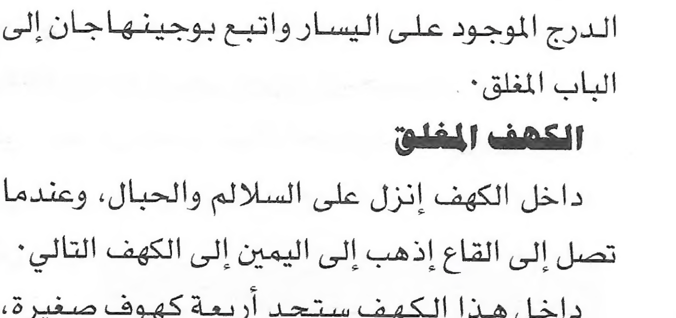
الرئيسان رينو ورودي

سيستخدم هذان الإثنان السحر على الفريق معظم الوقت،وإذا كنت قد وضعت ايرس ضمن الفريق إستخدم حركتها الإنتقامية الخاصة وستشل حركة هاتين الشخصيتين، وبعد أن تشل حركتهما ركز جميع هجماتك على أعدائك، وعندما يقارب مستوى طاقتهما على النفاد سيهرب رودي ويتبعه بعد ذلك رينو، وبفوزك في



هذه المعركة ستحصل على شراب **المعالج الكامل X وفيري تيل FAIRY TALE**.

كوزمو كانين



بعد أن يتجول الفريق بين الجبال ستتعطل الباجي خارج الكوزمو كانين عندما يصل الفريق إلى أعلى الدرج سيخرج ريد ثرتين فهو مسرور بعودته إلى موطنه، وعندما تدخل تحدث إلى الجميع.

ستجد رجلاً يقف في الجانب الأيمن، تحدث إليه وسيصلح الباجي أثناء تجولك بالمنطقة وإذا صعدت من السلم الموجود في أعلى اليمين ستدخل متجر المدينة، وداخل المتجر إلى اليمين هناك منطقة مغلقة لايمكنك دخولها حاليا فعُد اليها فيما بعد، وبعد ذلك إصعد الدرج الموجود على اليسار وتحدث إلى ريد ثرتين، وبعد ذلك سيأخذ الفريق قسطا من الراحة.

الآن قم بحفظ اللعب قبل أن تصعد لأعلى عن طريق نقطة الحفظ التي ستجدها عند الصعود عبر الدرج بجانب متجر الأسلحة، إصعد إلى أعلى الدرج ثم إتجه يساراً وسر مبتعدا عن الشاشة وتسلق إلى أعلى الدرج وادخل من الباب، الآن اصعد السلم لتصل إلى أعلى المنصة وادخل المنزل الموجود إلى اليسار، تحدث إلى ريد ثرتين، وسيقدم لك بوجينهاجان، وهو يود عرض جهازه الفلكي الراصد على كلاود واثنين من رفاقه، وعندها سيخرج كلاود من المبنى وسيذهب إلى الغرفة خلف مبنى متجر الدروع، هنا سيلتقي كلاود ببقية الفريق الذي سيختار منه اثنين لمرافقته.

الآن عد حيث ينتظرك بوجينهاجان وادخل إلى الغرفة وتحدث اليه، وبعدإانتهاء الحديث انزل للأسفل لتلتقي بأصدقاءك، تحدث اليهم ثم تحدث إلى ريد ثرتين، بعد ذلك سيأتي بوجينهاجان ليطلب مرافقة كلاود واثنين من فريقه، وعند الإنتهاء من اختيار العضو الثالث للفريق قم بعمل التجهيزات اللازمة كالعادة وبعد ذلك إصعد

الدرج الموجود على اليسار واتبع بوجينهاجان إلى الباب المغلق.

الكهف المغلق

داخل الكهف إنزل على السلالم والحبال، وعندما تصل إلى القاع إذهب إلى اليمين إلى الكهف التالي.

داخل هذا الكهف ستجد أربعة كهوف صغيرة، داخل كل كهف من الكهوف الصغيرة توجد صخرة سيحطمها الفريق، صحيح أنها تلفت إنتباه الأعداء لكنها ستفتح لك بوابات المغارة فيما بعد، عندما تحطم جميع الصخور تقدم عبر المخرج الموجود في الشمال إلى القسم التالي من الكهف.

تقدم للأمام ثم إتبع الطريق إلى اليسار ، تقدم إلى الأمام بحذر حتى تصل إلى الممر الموجود إلى اليسار ثم انزل للأسفل، ستدخل الكهف الاول التقط **بللورة التأثير ADDED EFFECT MATERIA** ثم عد إلى الكهف في الشمال، إصعد المنطقة المنزلقة ثم إتجه إلى اليمين من الجانب الايمن للكهف، سر باتجاه الشاشة وخذ المنعطف الثاني لليسار، إنزل من الدرج الموجود بالمنتصف ، تابع النزول تحت الجسر وافتح الصندوق في الأسفل وستجد داخله **بوقاً أسود BLACK MEGAPHONE** عُد للأعلى وامشي من تحت الجسر إلى يمين الدرج، في أعلى الممر ستحصل على إيثر من داخل الصندوق، والآن عد إلى الدرج واتبع الطريق الموجودة في الجانب الايسر، إصعد للأعلى حيث القسم الثالث للكهف.





عندما تدخل هذا الكهف ستواجه خمسة ممرات مختلفة، قبل أن تدخل أحد هذه الممرات تأكد من تعبئة عمود الطاقة وعمود السحر لجميع الشخصيات اتبع الطريق الرابع من اليسار واصعد للأعلى ، بعد ان تتعدى شبكة العنبكوت ستتعرض للهجوم من قبل عنكبوت يدعى ستينجر، إقضِ عليه باستخدام تعويذة الإستدعاء، وبعد ان تقضي عليه تابع طريقك للأعلى واحصل على المعالج الكامل من داخل الصندوق، الآن عد إلى بداية الممر واسلك الممر الثاني من اليسار واستعد لمواجهة المزيد من العناكب، وبعد أن تقتل أول واحد من هذه المجموعة إتجه إلى اليسار واذهب للطريق الموجودة على اليسار، انزل إلى النفق داخل النفق على اليمين يوجد نفق سري، أدخل عبره لتحصل على **خاتم الفيري** FAIRY RING والآن عد إلى منطقة المتاهة بالشمال، إقضِ على العنكبوت الآخر بعد ذلك إتجه نحو الباب الخفي الموجود على اليسار لفتح الصندوق الاخير، بداخل هذا الصندوق ستجد التيربو ايثر، تفقد مستوى عامود الطاقة والسحر، يمكنك الآن أن تسلك الممر الذي يقودك شمالا حيث تقابل حي ناتال وسول فيرز، بعد الآنتصار على هذا الوحش سيعرض بوجينهاجان على ريد ثرتين ماتبقى من الكهف، التقط **بللورة الجاذبية** GRAVIITY MATERIA الموجودة تحت الدرج ثم اتبع بوجينهاجان عبر الباب.

بعد انتهاء الحديث ستكون الباجي قد أصلحت ويستطيع الفريق الآن المغادرة، فأختر فريقك الجديد واخرج من المنطقة.



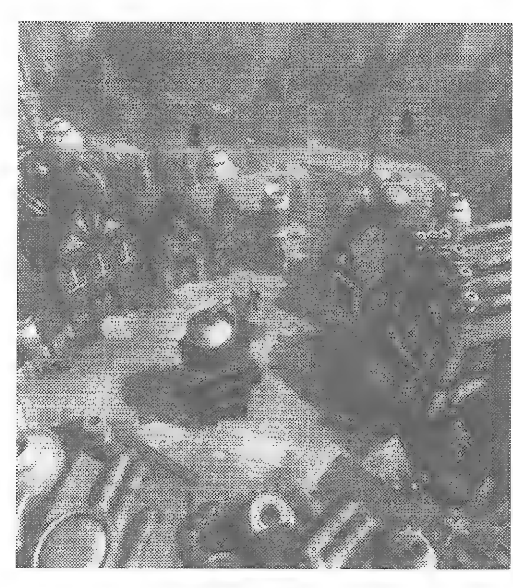
الرئيس جي ناتاك وسول فيرز

ركز كل هجومك على جي ناتاك، فإذا تخلصت منه ستتخلص من الآخر، هناك أسلوب سهل للقضاء على هذا الرئيس ، استخدم تعويذة الشفاء على جي ناتاك لأن الزومبي يتضرر كثيرا من التعويذات

المعالجة، أو استخدام تعويذات الإستدعاء والضربات الإنتقامية الخاصة، وبعد التغلب عليه ستحصل على **عصا سحرية** WIZERSSTAFFC .

نيبلهيم

عندما يصل الفريق إلى نيبلهيم، سيظهر عليهم الارتباك من جراء ماسيشاهدون، هذه هي بلدة كلاود وتيفا وقد اعيد بنائها من جديد بعد الحريق، ادخل أولا إلى الفندق وخذ قسطا من الراحة، بعد ذلك أدخل الباب الخلفي للفندق وتحدث إلى الرجل الذي يرتدي القبعة الزرقاء وسيعطي الفريق **غذاء الحظ** LUCK SOURCE أخرج من الفندق وادخل الباب التالي على يمينك، أنت الآن داخل المتجر عند الزاوية اليمنى البعيدة هناك شخصية أخرى ترتدي قبعة سوداء تحدث إليها لتحصل على الأوكسير، بعد ذلك غادر المتجر وادخل الباب الثاني من الجهة المقابلة، لقد كان هذا منزل تيفا وهناك العديد من الأشخاص الغرباء بالمنطقة تحدث إلى الشخص الموجود بالمطبخ لتحصل على **تيربو إيثر** TURBO ETHERE أخرج من المطبخ واصعد من الدرج إلى الدور الأول، أدخل الباب الموجود على اليمين وستحصل على **قبضة البلاتينيوم** PLATINUM FIST وبعد أن تتحدث إلى الشخصية الموجودة بالداخل،

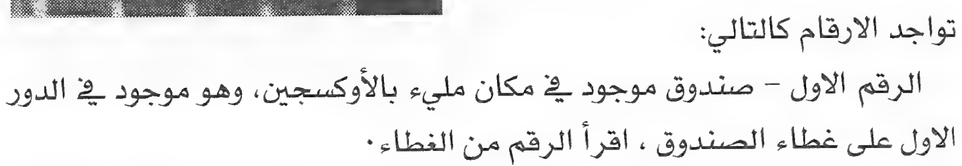


ادخل الان غرفة نوم تيفا واقرأ الرسالة الموجودة علي الطاولة، ويمكنك تجربة حظك بالعزف على البيانو، أخرج من المنزل وادخل من الباب الأخير على اليمين، في الطابق الأعلى يوجد شخصان متخفيان تحدث اليهما لتحصل على **غذاء الحظ LUCKSOURCE** والخطوة التالية هى استكشاف القصر الموجود شمال القرية.



قصر الشينرا

خارج القصر يوجد شخصان آخران، عندما تتحدث إليهما سيخبراك بأن سفيروث موجود في القصر، أدخل القصر وستجد قطعة من الورق على يسار الباب، الرسالة تقول أنك ستجد شيئاً ما في السرداب، أما الرسالة الثانية فستخبرك عن الخزانة وطريقة التلميح إلى مكان تواجد الارقام كالتالي:



الرقم الاول - صندوق موجود في مكان مليء بالأوكسجين، وهو موجود في الدور الاول على غطاء الصندوق ، اقرأ الرقم من الغطاء.

الرقم الثاني - حيث يتلامس الشاي مع الآشعة ، إبحث في الطابق الارضي خلف البيانو.

الرقم الثالث - الفتحة على الأرض بالقرب من الكرسي بالطابق الاول.

عند الكرسي سر خمس خطوات إلى اليسار ثم تسعة خطوات إلى الأعلى ثم خطوتين إلى اليسار ثم ست إلى الأعلى، وستجد الكرسي بالدور الاول على اليمين داخل غرفة النوم.

الرقم الرابع - مكتوب بالحبر السحري والرقم هو ٠٩٧

الآن عليك تفتيش القصر وستبدأ من الطابق الأرضي، أدخل من الباب الموجود على اليسار واتبع الممر، عند النهاية ادخل من الباب الموجود على اليمين وافحص

الأرضية خلف البيانو، الآن ادخل من الباب الموجود في الطرف أعلى الزاوية اليمنى للغرفة سر مع الممر وادخل الغرفة الموجودة بالجهة المقابلة.

في الغرفة الموجودة في الشمال يمكنك أن تجد صندوقاً بداخله **توأم الأفعى TWIN VIPER** والآن عد إلى المدخل الرئيسي وفتش الغرفة الموجودة أسفل الدرج إلى اليمين، داخل الصندوق ستجد **بوقا فضياً SILVER MEGAPHONE** والآن أخرج من الغرفة لتصعد الدرج للطابق الأول، اذهب إلى اليسار لتجد ثلاث غرف في هذه المنطقة في المبنى، داخل الغرفة الموجودة بالمنتصف ستجد صندوقاً بداخله اينمي لونشر، إفحص غطاء الصندوق لتجد أحد ارقام الخزانة المغلقة في الغرفة الشمالية بهذه المنطقة.

اذهب إلى القسم الأيمن من القصر واتبع الممر إلى الشمال، داخل الغرفة في الأعلى ستجد صندوقاً آخر بداخله غذاء السحر، باستطاعة الفريق الآن العودة إلى الخزنة وفتحها، الآن أمامك ٢٠ ثانية فقط لتتمكن من فتح الخزانة، ويجب أن لاتتعدى الرقم المحدد وألا أجبرت على إعادة ادخال الأرقام من جديد.

والارقام هى

١- ٣٦ لليمين

٢- ١٠ لليسار

٣- ٥٩ لليمين

٤- ٩٧ لليمين

وبعد أن تدخل الرقم السري ستفتح الخزانة وستدخل في معركة مع لوست نمبر، إبحث داخل الخزنة لتحصل على مفتاح السرداب، وتذكر أن تلتقط **بللورة أودين ODIN MATERIA** التي ستسقط من الخزنة.

أخرج من الغرفة وإتجه نحو غرفة النوم حيث وجدت الكرسي سابقاً، وتفقد

فاينل فانتسي٧



الحائط المنعطف الموجود داخل الغرفة، إنزل من الدرج الحلزوني وتقدم نحو المكتبة ولكن قبل أن تصل إلى المكتبة ستجد باباً مغلقاً على اليمين واستخدم مفتاح السرداب لدخول الغرفة، إتجه إلى التابوت المغلق الموجود في المنتصف، أيقظ مَنْ بداخله وتحدث معه عن سفيروث وسيعود إلى التابوت، أيقظة مرة اخرى وسيخبرك عن اسمه وفتاة تدعى لوكريسيا، وعندما ينتهي من قصته سيعود للنوم، أترك الغرفة وإتجه إلى المكتبة ، لايزال سفيروث هنا وسيخبر كلاود أنه متجه إلى جبال النيبل، بعد ذلك سيغادر تاركاً خلفه **بللورة الدمار** MATERI DESTRUCT خذ هذه البللورة واخرج من المكان، سينضم فينست إلى الفريق ثم غادر المكان إلى جبال النيبل التي تقع شمال نيبلهيم لذلك اخرج من القصر واتبع الطريق الموجود إلى اليمين.

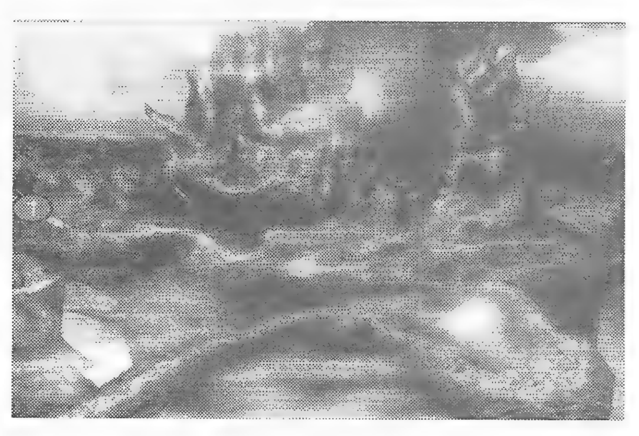
الرئيس لوست نمبر



هذه إحدى المعارك القوية في اللعبة، وينقسم لوست نمبر إلى جانب احمر وجانب بنفسجي ، واللون الاحمر مقاوم للسحر، أما الجانب البنفسجي فمقاوم للهجوم الفيزيائي، عندما يتلقى هذا الرئيس العديد من الضربات سيموت أحد جانبيه، وإذا كانت لديك ايرس ضمن الفريق، فاستخدم حركتها الانتقامية سيل ايفل وستشل حركة لوست نمبر، استخدم السحر على الجانب

البنفسجي واستخدم الهجوم الفيزيائي على الجانب الأحمر، وعندما تقضي على لوست نمبر ستحصل على مذكرة كوزمو COSMOMEMORY.

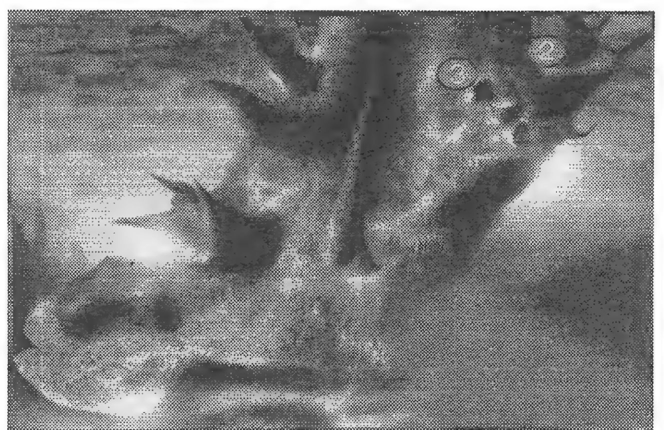
جبال نيبيل



إنطلق نحو الشمال لتقابل الممر الموجود عند الجبال، يجب أن تتبع هذا الممر داخل جبال نيبيل وعند تقدمك في هذا الممر الطويل نحو الغرب هناك ممرين سريان يقودانك نحو الشمال، وإذا اتخذت الممر الأول ستخطو عند الالتواءات الموجودة حول الجبل للشمال، وإذا واصلت مسيرتك ستكتشف أحد الأسرار،الذي يحتوي على **ريون بلايد**، والآن عليك الرجوع إلى الممر الأول لتكمل خطاك نحو الغرب.

سيصل كلاود إلى الحافة التي عليه أن يقفز منها، الممرات السرية الأخرى ستكون بعد المرتفع الصغير الذي يجب أن تتسلقه، لكن ذلك قبل أن يعبر الجسر، عند هذا الممر المنحرف الذي ينعطف قليلاً خلال الجبال، تستطيع أن تجمع «**بلس باريت**» من داخل الصندوق عند النهاية، والآن إرجع من جديد إلى طريقك الأصلي واعبر الجسر من اليسار.

داخل الكهف على الجانب الآخر من الجسر ستتمكن من رؤية خمسة أنابيب تقودك إلى الأسفل، إستخدم السلم للأسفل أولاً، وفي الأسفل ستجد السلم المنعطف، إنزل من هذا السلم لتقوم بفتحه مما يسمح لك بالتسلق عليه للرجوع للقمة من جديد، كن حذراً من لمس ذلك الكائن الضخم أسفل هذه المنطقة، وفي حالة حدوث ذلك سيقوم بشن الهجوم ضدك، ربما أصبح بإمكانك الآن استخدام الآنابيب لتحصل على ما في الصندوق الموجود في هذه المنطقة.



والآن استخدم هذه الأنابيب المتبعة:

الأنبوب ١- يقودك إلى نقطة التخزين ومنطقة الزعيم.

الأنبوب ٢- يقودك إلى الحافة التي فوق الزعيم، لتجمع **غذاء الشجاعة** POWER SOUL.

الأنبوب ٣- يقودك إلى المستوى الثاني.

الأنبوب ٤- يقودك إلى الصندوق الذي يحتوي على **بللورة الشمول** MATERIA ALL.

الأنبوب ٥- يقودك إلى المستوى الثاني.

وبعد أن تجمع ما في الصناديق، إتخذ الممر الذي سيقودك جنوباً إلى أسفل مرحلة الكهف، ومرة أخرى لاتحاول لمس ذلك الكائن الضخم حتى لايهاجمك،و اخرج من الكهف واقفز للأسفل للمستوى السفلي، وادخل الكهف الثاني.

اتبع الممر المرتفع على اليمين، جهة الكهف عندما تصل إلى القمة، لاتخرج من الكهف الآن، يوجد أسفل القمة للكهف نفق سري سيعيدك للأسفل على اليسار، من جهة الكهف، ستجد صندوقاً يقع في منتصف الكهف يحتوي على «**الأكسير** ELIXIR».

والآن قم بالتراجع من الممر السري لتخرج من الكهف نحو الشمال، سترجع إلى ينبوع «ماكو» الموجود في الجبال،على يسار الينبوع توجد **بللورة العناصر** ELEMENTAL MATERIA ، وستكون جاهزة لتحصل عليها، الآن أكمل سيرك نحو الشمال وادخل الكهف التالي، توجه إلى اليمين وسر على الممر لتصل إلى التقاء الطرق وخذ الممر على اليسار، إرجع للصندوق وستحصل على **قناص سي آر** CR

SNIPER من الداخل، إرجع إلى ملتقى الطرق من جديد واستخدم الممر الذي على اليمين للخروج من الكهف ، إنطلق نحو اليسار واتبع الطريق الملتوي لتعود من خلال سلسلة الجبال لتصل إلى المفاعل الذري القديم، لايوجد شيء داخل المفاعل الذري لتحصل عليه، لذا إستدر من حولها متجهاً لليمين لتدخل عبر الباب الذي سيدخلك وسط الجبل، وسيظهر الفريق من جديد ليعودوا في الكهف الكبير الذي بدأوا منه، وسيظل ذلك لتزويد جميع شخصياتك بالأسلحة أو البللورات، كذلك قم بتعبئة الطاقة والقوة السحرية للشخصيات قبل أن تبدأ الهجوم على الزعيم، إرجع إلى قمة الجبل من جديد واستخدم الأنبوب رقم واحد لينقلك إلى المستوى المنخفض.

حارس البللورة



ربما كان توقعك أن هذا الزعيم ليس من السهل التغلب عليه، بسبب الحصانة التي يملكها ضد النار والجاذبية الأرضية، لذلك تجنب إستخدام هذه البللورات، فحارس البللورة يملك بضع هجمات قوية تشكل ضرراً بنسبة ٥٠٠ نقطة، اجعل طاقتك مكتملة تماماً واستخدم **البللورات ذات الفعالية القوية** مثل **الصاعقة٢ أو الجليد٢** ICE 2, BOLT 2.

بللورة «شوكوبو/موج» هي أيضا من البللورات المجدية ضد هذا الزعيم فهي تصيبه بالدوار، وعندما تصبح طاقة العدو قليلة، استمر في استخدام أقوى الهجمات لديك من الضربات الإنتقامية الخارقة أو القوى السحرية وذلك للتخلص منه في أسرع وقت، وإذا لم تفعل ذلك فاعلم أنه سيقوم بتعبئة الطاقة الخاصة، وعند إتمامك المهمة بنجاح بعد قضاءك على الزعيم ستحصل على **بللورة الهجوم المعاكس** Counter Attack Materia كذلك على **خاتم الجوهرة** JEWEL RING.

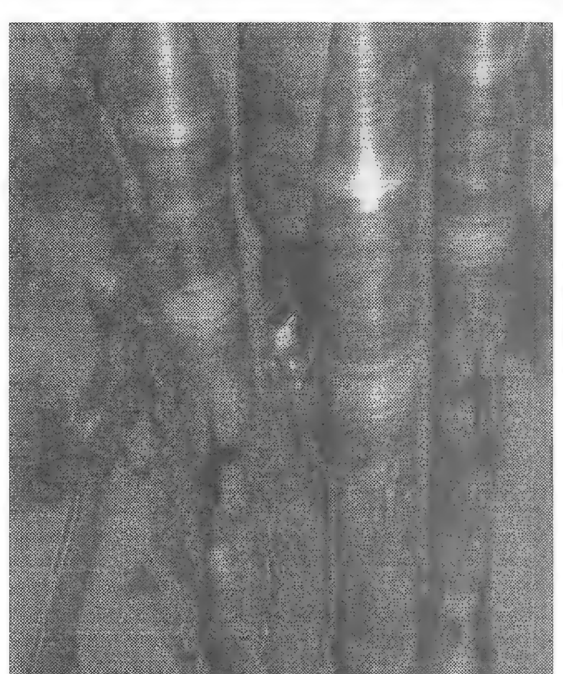
فاينل فانتسي٧



مدينة الصاروخ

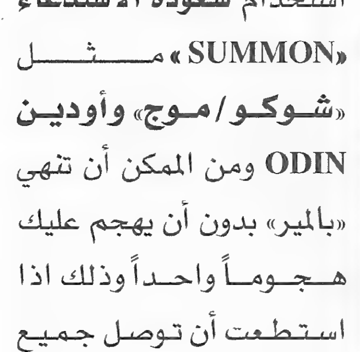
عندما تخرج من الكهف، تتّبع سلسلة الجبال في الاتجاه الغربي وبعد ذلك توجه نحو الشمال، وسترى مدينة الصاروخ مكانك المقصود في المنطقة البعيدة، وهي عبارة عن قرية صغيرة مع بعض المتاجر، كما ستجد ماتبقى من برنامج «شينرا» الفضائي على اليسار وداخل القرية ستجد محل بيع الأسلحة لتشتري ماتحتاجه من أسلحة، بعد ذلك توجه نحو أهل القرية وتحدث معهم ليعطوك بعض المعلومات ويخبروك أن فريقك يحتاج للتحدث مع الكابتن. والآن إنطلق إلى منتصف القرية وستشاهد ثلاثة منازل، تحدث مع ذلك الرجل المهذب خارج متجر الأدوات على اليسار وإلقي نظرة على الصاروخ معه، خذ وقتاً في النظر إلى الصاروخ ليعطيك **يوشي يوكي** YOSHIYUKI والآن ادخل المنزل البعيد على جهة اليمين واجمع **غذاء القوة** POWER SOURCE من الصندوق الذي خلف الغرفة، الآن يجب أن يدخل الفريق المنزل الذي في المنتصف ليفتش جميع الغرف، في الغرفة الخلفية ستجد صندوقاً يحتوي على **السلاح القاطع** ARRM DRILL ، والآن غادر المنزل بواسطة الباب الخلفي، سيكتشف الفريق الطائرة الصغيرة«تيني برونكو»، الفتاة «شيرا» ستدخل وتخبر الفريق انه من الممكن ان يستعيروا تلك الطائرة إذا أخذوا الإذن من الكابتن، وقبل أن ترحل ستتذكر «شيرا» أن «رفوس» سيصل بعد وقت قصير إلى هذه القرية، والآن يجب أن يخرج الفريق من المنزل ويتجه نحو الصاروخ للتحدث مع الكابتن، سيتحتم عليك بعد ذلك أن تعبر الجسرين الصغيرين والتسلق إلى قمة الصاروخ، وستجد الكابتن يجري بعض التصليحات داخل الصاروخ ، متمنياً أن يعيد «روفوس» فتح مشروع الفضاء، وهو غير متحمس في اعارة «**تيني برونكو**» لأي إنسان كان، لذلك تحدث معه عن الصاروخ

الخاص به، وسيخبر الفريق عن آخر محاولة فاشلة للوصول إلى خارج الفضاء،و الآن يجب أن يغادر الفريق الصاروخ للعودة للمنزل لمقابلة «شيرا»، وبعد وصول الفريق للمنزل سيدخل «سيد» وتبدأ قصة فشل الوصول إلى الفضاء بالتفصيل، وبعد أن تنتهي القصة، سيصل «روفوس» و«بالمير» وهما كذلك يرغبان في إستعارة «**تيني برونكو**» وذلك لملاحقة «سفيروث» عبر البحر ، عندما يدخل «بالمير» إلى المنزل، اتبع «سيد» إلى الخارج واستمع إلى حديثه مع «روفوس»، وقبل إنتهاء المحادثة بينهما ستصل «شيرا» لتخبر الفريق أن «بالمير» يحاول سرقة «**تيني برونكو**»، وإذا استطاع الفريق منعه ربما تمكنوا بعد ذلك من تغيير رأي كابتن «سيد».



بالمير

هذ الزعيم ليس شديد الصعوبة بشرط أن تقوم بهجومه سريعاً مع استخدام **شعوذة الاستدعاء** «SUMMON» مثل «**شوكو/موج» وأودين** ODIN ومن الممكن أن تنهي «بالمير» بدون أن يهجم عليك هجوماً واحداً وذلك اذا استطعت أن توصل جميع





هـجـمـاتك بـدقـة، وأول إسـتـدعـاء لك إجـعـلـه لـ «**اوديـن**» بـعـد ذلك **إستدعِ «شوكو/موج»**.

هذا الهجوم سيكون كافيا لأن يصعق «بالمير» ويمنعه من شن أي هجوم ضدك، بعد ذلك قم بالهجوم عليه بأقوى التعويذات لديك وببساطة تخلص منه باستخدام الضربة الإنتقامية - وعندما يهزم «بالمير» سيتراجع حتى يقع حادث يقضي عليه، سيستلم الفريق **EDINCOAT**، وبالطبع «**تيني برونكو**».

وعندما يطير الفريق، سيلحق بهم الكابتن «سيد» ولكن لسوء الحظ، ستتعطل الطائرة وتسقط في البحر، وعلى رغم أن «تيني برونكو» لاتستطيع الطيران مرة أخرى إلا أنك تستطيع استخدامها في عبور البحر، وبرغم أحلام الكابتن «سيد» إلا أنه سيقترح عليك الإنضمام إلى الفريق.

للتحكم بـ «**تيني برونكو**» اتبع الآتي:

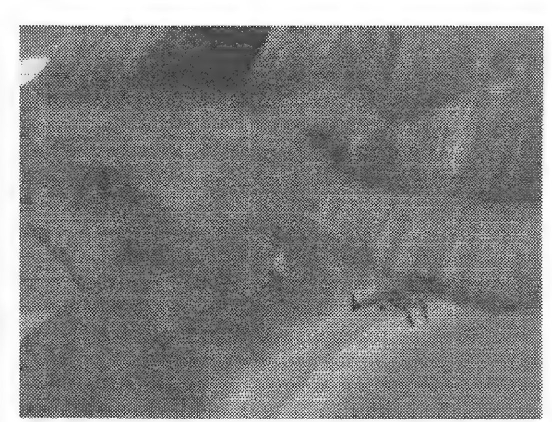
قرص التحكم: لتحريك **تيني برونكو**.

● : لزيادة سرعة **تيني برونكو**.

X : للخروج من **تيني برونكو**.

ووتاي

ستكون خطوتك التالية في منطقة ووتاي wutai ، إنتقل بـ «**تيني برونكو**» نحو الجنوب وإنزل منها على الشاطيء الغربي، وعندما يتحرك الفريق صوب شمال «ووتاي» سيتوقفون، وعندما تتعقبهم «يوفي» لتخبرهم أن الرحلة صعبة جدا، وبعد ذلك ستهرب، سيهاجم مجموعتك رجال «شينرا» لكن أصعب ما في الأمر انك ستكتشف أن «يوفي» قد سرقت جميع البللورات ماعدا بعض الأدوات الخاصة بالفريق، لذلك لن تستطيع



استخدام البللورات التي تركتها مع «يوفي»، ويجب على مجموعتك مطاردة «يوفي» لإرجاع البللورات التي حصلت عليها عبر رحلاتك، قبل أن تقوم بمطاردتها جهز مجموعتك بأقوى الأسلحة التي يمتلكونها، اجعل كلاود يستخدم **سيفه «يوشي يوكي»** الذي حصل عليه في «مدينة الصاروخ» وهذا سيثبت لك قوة السيف الجديد الذي سيجعلك لن تحتاج إلى البللورات في هذه اللحظة.

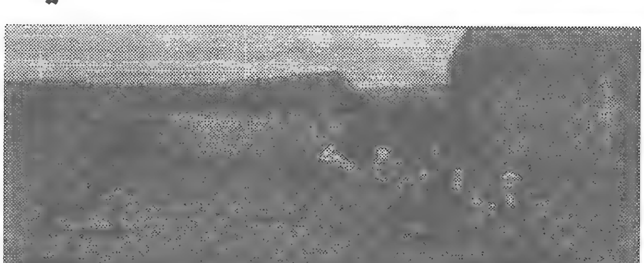


إتبع الطريق نحو الشمال ثم إقطع الجسرين واتجه نحو الجنوب، في أقرب فرصة ممكنة إنعطف إلى الركن وانطلق نحو الشمال، ومن خلال الوادي الضيق أسفل الجسر الذي قطعته واصل السفر شمالا وامشي عبر الجسر التالي، تابع السفر وسيجد الفريق «ووتاي» في منتصف سلسلة الجبال، «ووتاي» هي موطن «يوفي» سيقوم فريقك الآن بلعبة المطاردة خلف «يوفي» للحصول على بللوراتهم المسروقة، إلى أن يلمح فريقك «يوفي» قبل أن تختفي مرة أخرى، إذهب نحو الجسر من اليسار وحول متجر الأسلحة عند المنصة، أعبر الجسر من اليسار، بعد ذلك إقطع الجسر للشمال لتصل لنقطة التخزين، والمبنى الذي أمامك هو متجر الأدوات، وهذا هو المحل الوحيد الذي تستطيع استخدامه حتى تجد «يوفي».

اتبع الممر لليسار، مجموعتك ستجد المعبد الكبير وسط الغابات، ادخل المنزل الذي على اليمين واجعل مجموعتك تستريح لليلة واحدة في غرفة النوم، وعندما يستيقظ الفريق من نومه، إبحث في الجدار الذي على اليسار وستكتشف دهليزاً سرياً عبر ذلك الجدار.

عند نهاية الدهليز ستجد صندوقاً يحتوي على **شوري كين السحري**

فاينل فانتسي ٧



MAGIC SHURIKEN ، اخرج من غرفة النوم واتخذ الدهليز الذي على اليمين، اتبع الدهليز الذي حول البركة وادخل المكتبة التي تقع أمامك، توجه نحو الحائط الذي على اليمين لتحصل على دهليز سري آخر، إتبع الدهليز نحو الشمال إلى أن تصل إلى الصندوق لتحصل على **هيربين** HAIRPIN ، والآن أخرج من الغرفة لتدخل غرفة على اليسار، تحدث مع «جودو» وسيخبرك أن ترحل إلى موطنك، واصل إزعاجه حتى تظهر لك «يوفي»، «يوفي وجوردو» سيحدث بينهما خلاف بسيط ومن ثم ستهرب من جديد.

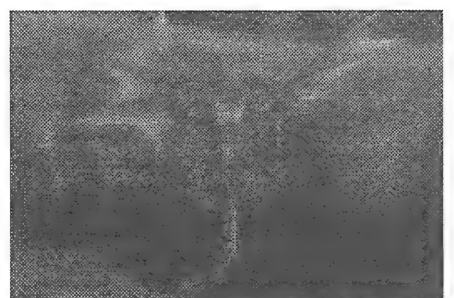
- سيعود الفريق من حيث بدأ لتظهر «يوفي» وتفلت منهم للمرة الثانية، إرجع إلى المنطقة الجنوبية للقرية وابحث في جميع المنازل في تلك المنطقة ، ادخل حانة ترتيلز بارادايس TURTLES PARADISE ومن عند المبنى الكبير إقطع الجسر جنوبا من نقطة التخزين لتصل إلى الحانة، بالداخل «الينا» و «رود» مع «رينو» يستمتعون بوقتهم وعندما تتحدث معهم سيخبروك أنهم في أجازة، والآن اخرج من الحانة لتدخل متجر الأدوات، افتح الصندوق على جهة اليمين في المحل لتحصل على **بللورة امتصاص السحر** MP ABSORB MATEIAقبل ان تستخدم هذه البللورة ستخرج «يوفي» وتسرق هذه البللورة منك بسرعة خاطفة وتهرب.

تعقب «يوفي» خارج المبنى، وللمرة التالية لن تصبح تحت الأعين، وسيصبح الفريق محتداً قليلاً والآن ستقوم بالبحث مجددا في جميع المناطق، إقطع الجسور الثلاثة وادخل المنزل الذي على يمين القرية بالقرب من مدخلها، انظر خلف الشاشة على جهة اليسار وستكتشف مخبأ «يوفي» قبل أن يتمكن الفريق من القبض عليها، ستقوم مجدداً بالهرب.

والآن اقتربت المطاردة من الانتهاء، اتبع «يوفي» خارج المنزل وابحث عند مدخل «ترتيلز بارادايس»، سيلفت إنتباهك أن أصيص الورود بدأ في التحرك بشكل غريب.

سينقسم فريقك ليسدوا جميع المخارج للممرات، في هذه اللحظة سيطوق الفريق بـ«توفي» التي ستوافق على إعادة جميع البللورات إلى الفريق وسيتبعونها نحو المخبأ

الخاص بها، عندما تغادر هى الغرفة، إتبعها لتأخذك إلى الغرف التالية لمخبأها، قبل أن تدخل إلى الغرفة، تفحص الحائط الخاص بباب الدخول وستجد «ترتيلز بارادايس فلير رقم ٦» والآن أدخل الغرفة وتحدث مع «يوفي» وستخبرك بان تسحب الرافعة للحصول على البللورات، وعند سحبك الرافعة سيقع أصدقاؤك في الفخ المنصوب لهم لتهرب «يوفي» بعيداً، قم بسحب الرافعة مرة اخرى لتخلص أصدقاءك من القفص الذي هم فيه ويبدو انهم سيبذلون كل جهدهم في البحث من جديد، أخرج من المبنى واتجه نحو «ترتيلز برادايس» وبعد ان استطلعت على جميع «**الفليرات**» الستة تستطيع التحدث إلى رجل الحانة لتحصل على هديتك، ستستلم **غذاء القوة** POWER SOURCE ، **غذاء الحماية** GUARD SOURCE ، **غذاء السحر** MAGIG SOURCE، **غذاء العقل** MIND SOURCE ، **غذاء الحظ** LUCK SOURCE **والأكسير المضاعف** MEGALIXIR وبعد أن تحصل على هديتك أخرج من الحانة نحو ممر المعبد مرة اخرى، وفي هذه اللحظة اصعد إلى الدرج جهة اليسار واقرع الجرس الكبير، بتلك الطريقة سينفتح لك باب سري أسفل برج الجرس، أدخل غبر الباب السري لتكتشف أن «دون كورنيو» موجود في «ووتاي» وقد قبض على الفتاتين «الينا» و «يوفي» وسيقوم بالهرب بواسطة سلالم المبنى الخلفية، وقبل أن تقوم بملاحقته افتح الصندوقين في الغرفة السرية، لتحصل على **الصاعقة السريعة** BOLT SWIFT من الصندوق الأيمن **والأكسير** ELIXIR من الصندوق الأيسر، وعندما يصل «كلاود» هو وفريقه إلى الغرفة المجاورة سيتقاتلون مع جنود «شينرا» مع الوقت ستهزم هؤلاء الجنود في حين «دون كورنيو» قد هرب، أخرج من المبنى وستتقابل مع «رينو» و «رود» التابعين لفرقة «توركس» ، سيتفق الفريقان على عدم إعتراض كل منهما للآخر حتى ينالا من «دون كورنيو» ويحصلا على الفتاتين، والآن عد إلى متجر الأدوات واقطع الجسر إلى الشمال، وعندما يصعد الفريق إلى الجبل سيتقابلون مع «رينو» و «رود» مرة أخرى، إتبعهم لتصعد إلى أعلى الجبل حتى تجد الممرات المتصلة لتأخذ الممر الذي على الشمال، بعد ذلك اتبع الممر الذي حول التمثال وخذ الممر الشمالي مرة أخرى، عندما يشن الفريق هجوماً تحت ماء المفاعل الذري ستحصل على **قشر الحوت الكبير** LEVIATHAN SCALES، وهذا القشر سيجعل الفريق يستطيع إطفاء النار التي تمنعهم من الوصول إلى مؤخرة الكهف وماهو مختبيء في مؤخرة هذا الكهف هو «**اوريتسورو**» و «**ستيل**» اخرج من الكهف واتبع الممر إلى الجنوب، قريباً



سيجد الفريق «دون كورنيو» واسيرتيه.

رابس

هذه المعركة ضد هذا الزعيم لن تكون سهلة للغاية بسبب عدم وجود البللورات التي كانت لدى الفريق والتي ستحتاج لإستخدامها ضده، كذلك لاتنسى توفير أدوات العلاج عند الضرر الكبير لفريقك باستخدام **المشروب المعالج الفائق** HI-POTIONS واستخدام **فينيكس داون** PHOENIX DOWNS ، إحذر من هجمات «رابس إيرو» التي تسبب ضرراً بنسبة ١٥٠٠ نقطة، إذا كان «باريت» مشتركاً في المعركة اجعله يستخدم الضربة الإنتقامية للمستوى الأول وذلك عن طريق تغيير وضعيات هذه الضربة الإنتقامية، مستخدما نوع تكتيكه لهذه الضربة **تفجير العقل** MINDBLOW وذلك لتمنع «رابس» من استخدام هجومه السحري، إذا نجحت في سحق هذا الخصم ستحصل على **خاتم الحماية** PEACE RING، بعد ذلك سيظهر «رينو» و «رود» ليقوما بالتخلص من «دون»، وستصل لفريق «توركس» مكالمة تأمرهم بالقبض على «كلاود» واصدقائه، سيقرر «رينو» و «رود» ترك الفريق وذلك لإنقاذهم «ألينا»، ومع رجوع البللورات سيجد الفريق نفسه خارج المدينة، قبل أن يعود الفريق لـ «تيني برونكو» أدخل القرية من جديد، سيفتح متجر الأسلحة للعمل من جديد والحدث المهم أيضا في ذلك هو أن تأخذ مكانا في تلك المنطقة، أعد ترتيب فريقك وأحرص على أن تكون «يوفي» من أعضاء الفريق الثلاثة.

هناك عملية بحث و«يوفي»فقط هي التي تستطيع المشاركة فيها، مع الحصول على بعض الأدوات النادرة لتصبح كاملة بنجاح، أولا ادخل الغرفة الممتلئة بالقطط متجها من شمال المدخل، والآن تستطيع الصعود إلى السلالم لتجمع **بللورة امتصاص الطاقة** HP ABSORB MATERIA من الصندوق المختبيء في الأعلى، وربما تحتاج إلى شراء بعض الأدوات للفريق، بعد ذلك توجه لمنزل «جودو»، وبعدما يستريح الفريق جهزهم بالبللورات المناسبة مع الأسلحة لكل شخصية، ستقاتل «يوفي» خمسة رؤساء مختلفين، لذلك يجب التركيز عليها في اختيار افضل البللورات لإنجاز تلك المهمة الصعبة بنجاح، المعركة ستكون في المعبد شمال منزل «جودو» ، تستطيع أن

تعالج «يوفي» وأن تغير اختيار البللورات لها بين كل معركة لذلك إختر لها أفضل الأدوات والبللورات أيضا اجعلها تستخدم «**كونتر أتاك** COUNTER ATTACK» لتمزجها مع **انفجارة الموت** DEATH BLOW وامزج **بللورة الحاجز** BARRIER مع **بللورة الحماية** SHIELD جميع هذه البللورات الممزوجة استخدمها ضد الزعيم الأول، ربما تحتاج ايضا لإضافة **بللورة الاستدعاء** SUMMON، وفي نفس الوقت بللورة **مهارة الأعداء** ENEMY SKILL لتصبح مستعداً للذهاب للمعبد مزوداً بمايكفي لتنتصر في هذه المعركة.

جوركي

إبدأ هذه المعركة باستخدام بللورة **سحر السرعة** HASTE على نفسك واجعل تركيزك ان تكون طاقة القوة لديك ممتلئة، بعد ذلك استخدم **بللورة سحر العلاج التلقائي ريجين** REGEN لمزيد من الطاقة وركز على الدفاع اولا ثم ابدأ في الهجوم بأقوى مالديك من استخدام بللورة مهارة الأعداء مثل **تراين** TRINE كذلك لاتنسى استخدام بللورة الإستدعاء، وعند فوزك ستحصل على **المشروب المعالج الكامل** X-POTION.

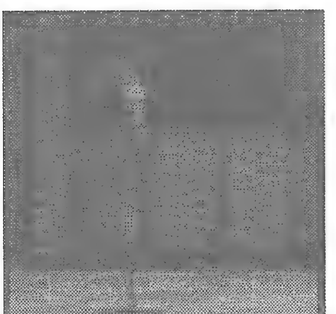
شيك



إبدأ المعركة الثانية بنفس الطريقة، استخدم **بللورة السرعة**، تتبعها **بللورة الحماية** وبعد ذلك، بللورة **الاستدعاء شوكو/موج**، وهذه الطريقة ستقوم أحيانا بتدويخ «شيك» وتستطيع تكرار هذه العملية، كن متيقظاً في مراقبة طاقة القوة وستنتهي تلك المعركة بسرعة، وإذا استطعت أن تسحق «شيك» ستستلم **تيربو إيثر** TURBO - ETHER.

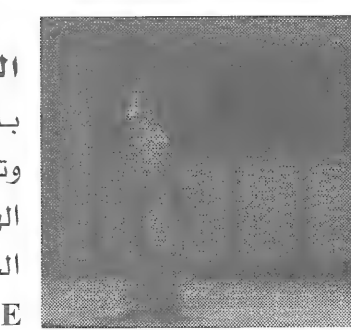
تشيكهوف

هذه المعركة ستكون سهلة إذا جعلت يوفي تتسلح **بخاتم الجوهرة** JEM RING لتمنع تشيكهوف من أن يشل حركتك وهو يستخدم في ذلك **ستير داون أتاك**



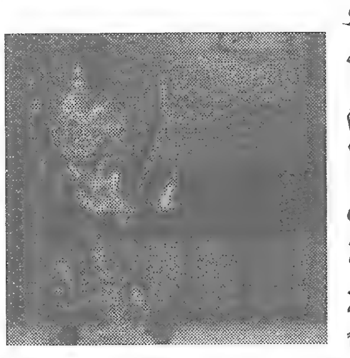
STARE DOWN ATTACK، مرة أخرى وبسرعة استخدم **بللورة السرعة** على «يوفي» بعد ذلك أضف بعض الدفاع وذلك **بشعوذة الحاجز** BARRIER وابق طاقة القوة لديك ممتلئة لتنتصر في هذه المعركة دون أي مشاكل وعند فوزك ستحصل على **خاتم الثلج** ICE RING.

ستانيف



أعد استخدام الأسلوب المعتاد ، إبدأ المعركة **بسحر السرعة** HASTE لتجعل هجماتك سريعة وتزود بالدفاع عن طريق **سحر الحاجز** BARRIER وترقب طاقة القوة الخاصة بك، أسلوب «ستانيف» في الهجوم هو **حرب البكاء** WAR CRY الذي يسبب الحزن للشخصية، استخدم **خاتم الحماية** RING PEACE لمنع هذا الكائن من أن يؤثر عليك باستخدام اسلوبه الخاص، زد من دفاعك وهاجم بكل مالديك من أسلحة وحين تتغلب على «ستانيف» ستحصل على **الأكسير**ELIXIR.

جودو

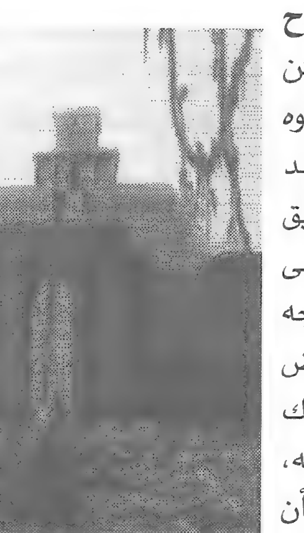


هذا الزعيم هو آخر من ستقاتله من الزعماء وهو في قمة المبنى ويمتلك «جودو» ثلاثة وجوه ولكل وجه أسلوبه الخاص في القتال، فالوجه الأبيض يستخدم **شعوذة دراين** DRAIN ، **بايو٢** BIO 2، **وديمي٣** DEMI 3، والوجه الأحمر يهاجم **بسيف الوحش** BEAST SWORD ، كذلك مع استخدام **شعوذة تراين** trine ، وأخيراً يستخدم الوجه الذهبي في هجومه **ميني** Mini أو **المنوم** SLEEPLE وأيضاً **العلاج٢** CURE 2، وعندما يبدأ «جودو» في فقد نقاط الهجوم، فلاشك في هزيمته بسهولة، وكل ماعليك فعله هو التركيز وتزويد قوة الدفاع والهجوم متى سنحت لك الفرصة ، اجعل «يوفي» تستخدم **شعوذة السرعة** HASTE تتبعها **الحاجز**

BRRIER ، وبعد ذلك **شعوذة ريجين** REGEN ، وقد لاتنتصر «يوفي» في هذه الجولة لذلك إذا وجدت «يوفي» ليست بتلك القوة التي ستحتاجها لقهر «جودو» أخرج من المعبد وإرجع حين تصبح «يوفي» قوية، أما اذا استطاعت ان تهزم جودو فستحصل على **بللورة تنين البحر** LEVIATHAN METERIA **وهجوم كريشن** ALL CREATION وهى إحدى الضربات الإنتقامية لـ «يوفي».

معبد الأنشنتس

عند شرق «جون جاجا» يوجد هناك بائع اسلحة، عندما تزوره سيخبرك بالقليل عن المعبد، وستحتاج إلى **المفتاح الصخري** KEY S TONE لدخوله، ولكن لسوء الحظ فقد باع **المفتاح الصخري** لتوه للسيد «ديو»، وهو مالك منطقة الجولد سوسير GOLD SAUCER ، وعلى الفريق السفر الآن إلى شمال كوريل للوصول إلى داخل الجولد سوسير، وعند وصولك توجه إلى حلبة القتال وابحث في غرفة العرض «المتحف» سيدخل «ديو» إلى الغرفة في تلك اللحظة سيطلب كلاود إستعارة المفتاح منه، لكنه سيرفض ذلك وسيقترح عليهم أن يشتركوا في حلبة المنافسة وفي حال فوزهم سيحصلون على مرادهم، ستحتاج لخوض منافسة واحدة في الحلبة للحصول على المفتاح الصخري ، لكن عند مواصلتك للمنافسات الثماني بالإضافة للمفتاح ستحصل على **سترة الحماية** PROTECTVEST أيضا مع **ريشة شوكو** وعندما يرغب الفريق في الرحيل، سيتعطل حبل الجندول ، لذا سيعرض «كايت سيث» على الفريق الإنتظار هذه الليلة في فندق الأشباح، وأثناء تلك الليلة ستحضر احدى صديقات «كلاود» لغرفته لطلب التنزه خارجا، وغالباً ماتكون «ايريس» لكن إذا كنت عاملتها بفظاظة من قبل فستكون احدى الفتيات الأخريات.



كلاود وايريس سيخرجان ويقومان بعرض في المسرح بعد ذلك سيركبان الجندول للتجول حول الجولد سوسير عندما تنتهي النزهة، فإن «كلاود» و«ايريس» سيجدان

«كايت سيث» يسرق المفتاح الصخري، سيتتبعانه في منطقة وندر سكوير ثم إلى منطقة سباق الشوكوبو، هناك سيعطي المفتاح الصخري لـ«تسينج» أحد أعضاء فريق توركس، «كايت سيث» جاسوس لذلك يريد الفريق التخلص منه، لكن لسوء الحظ فأنت غير قادر على ذلك، والسبب انه يعلم مكان «آلمعبد القديم»، وسيعود كلاود لغرفته، لكن قبل الرحيل قم بتفتيش الغرفة حيث يوجد هناك **اكسير** على اليمين في الركن، وسيكون الفريق في إنتظارك بمنطقة لوبي، مرة أخرى أعد تشكيل مجموعتك واستخدم حبل الجندول منطلقا نحو شمال كوريل.

يقع المعبد القديم شرقاً عبر البحر، إرجع إلى **تيني برونكو** وإنطلق بها على طول النهر جنوب الجولد سوسير، يقع المعبد في منتصف الغابة لهذه الجزيرة، وعندما يكتشف الفريق المعبد ستستطيع إيريس إبلاغ الجميع بما يقول القدامى ، اصعد ذلك الدرج الطويل وادخل المعبد، وداخله ستجد تسينج وبه جرح بليغ قد اصابه من سفيروث ، سيعطيك تسينج المفتاح الصخري لتلحق خلف سفيروث ، إبحث في المغير الكبير في الوسط وسينتقل الفريق إلى أسفل المعبد، سيصل كلاود ومجموعته إلى الممرات والسلالم المتعددة، ستشاهد أيضا الصناديق في كل مكان في هذه المنطقة، اخطُ نحو الأمام، إنعطف نحو اليسار واصعد إلى السلم وواصل تقدمك للأمام واستخدم السلم الذي يقودك للأسفل، أدخل الفتحة التي على يسارك، إنعطف لليمين، وأستخدم أغصان العنب للأسفل، تقدم للأمام أسفل الدرج الطويل وأفتح الصندوق على اليسار، وستحصل على **تريدينت** TRIDENT، أمام الصندوق بعض السلالم إتبعها للأسفل وتسلق أغصان العنب للمنطقة التالية، أخطُ حول المبنى واصعد السلالم نحو المنطقة التالية، إذهب إلى الأمام وتسلق أغصان العنب للمنطقة العليا للمبنى ، سر للأمام والتقط **غذاء العقل** MIND SOURCE من على الأرض، وبعد ذلك إذهب للأسفل بالسلم، على اليسار غرفة صغيرة ستجد فيها شخصاً يرتدي ملابس أرجوانية، عندما تتحدث معه ستحصل على بعض الاختيارات، وتستطيع شراء بعض الاشياء الاساسية، خزّن هذه المنطقة واجعل الفريق يأخذ بعض الراحة في هذه الغرفة، وبعد انتهاءك إفتح الصندوق لتحصل على **البندقية الفضية** SILVER RIFLE.

أخرج من الغرفة واذهب إلى السلالم وإنزل على أغصان العنب، ولاتأخذ طريق الدرج الثاني وبدلاً منه توجه إلى اليسار واجمع **تيربو إيثر** TURBO-ETHER من

على الأرض، إنزل للأسفل عن طريق الدرج الطويل، وفي الأسفل انعطف لليسار وإنزل عن طريق الدرج، إنزل لأسفل الشاشة وتوجه نحو الأسفل عن طريق الأغصان للمنطقة السفلية، اذهب إلى اليمين واجمع **روكيت بنش** ROCKET PUNCH من الصندوق وخذ السلالم لتنطلق نحو الأسفل للمنطقة التالية، توجه نحو اليمين وسيشاهد الفريق رجلاً عجوزاً تسلق أغصان العنب، بعد ذلك تسلق الدرج الذي بجانبك وادخل طريق القنطرة وانعطف يميناً وإنزل عن طريق السلالم للمنطقة السفلى، الآن تسلق أغصان العنب الطويلة للقمة لتحصل علي **بللورة الحظ الإضافي** LUCK PLUS MATERIA من أسفل الدرج، بعد ذلك إرجع للمنطقة التي تقابلت فيها مع الرجل العجوز، توجه لليسار وادخل الباب وعندما تتابع الرجل العجوز للأعلى سيهرب منك، هناك صخور ضخمة مجوفه تتدحرج على الطريق الذي تريد العبور منه، للعبور من هذا الطريق اجعل كلاود ينفذ عبر تجويف الصخرة عند تدحرجها، خذ الممر الذي توجد فيه البركة لتحصل على **بللورة التحول**، الآن واصل السير للأمام متجنباً الصخرة حتى تصل النهاية، تقرر «إيريس» العودة إلى البركة، لذا يتوجب على الفريق اللحاق بها، وستكتمل أحداث القصة من جديد، وستشاهد ماذا يفعل «لينا» و«تسينج» ايضا، وسيخبرك سفيروث عما يريد فعله لتحقيق هدفه الشرير.

يجب على الفريق الاسراع في القبض عليه، الصخور المتدحرجة قد اوقفت الآن، لذلك تستطيع العبور دون مشاكل إلى نقطة النهاية، وعند وصولك ستتقابل مع واحد من قبائل «انشنت» يقف أمامك، تحدث معه وسيسمح لك بالتخزين أو بالراحة لفترة معينة، وعندما تستعد إرجع من جهة اليمين ثم إنزل للأسفل عن طريق السلالم لتأخذك للغرفة التالية، هذه الغرفة هى ساعة عملاقة تحتوي ١٢ غرفة على طول الحافة الخارجية، وكل غرفة تستطيع دخولها عن طريق ذراع الساعة، فعقرب الساعة والدقائق سيكونان ممرك الوحيد للوصول إلى الغرف، اضغط زر ● لتبدأ بتحريك ذراع «عقرب الساعة» واضغط زر ● مرة اخرى وذلك لتوقيف ذراع الساعة، اضغط زر X لتستطيع العبور عبر ذراع الساعة والوصول إلى الابواب.

كل باب في هذه المنطقة مختلف عن الآخر، فالبعض يحتوي على غايتك، بينما البعض الاخر يحتوي على الأعداء، وإذا أردت معرفة ما في الغرف إتبع الآتي:

الغرفة I: أعداء (الضفدع السام - وجيمنيزمي)

الغرفة II : لاشيء

الغرفة I I I: اعداء (العين ايت)

الغرفة I V: درع الأميرة princess guard

الغرفة V : وشاح RIBBON

الغرفة V I: ادخل هذه الباب في النهاية وهو يحتوى على المتاهه.

الغرفة V I I: مزمار الصدفة trumpet shell

الغرفة V I I I: الأكسير المضاعف megalixir

الغرفة I X : لاشيء.

الغرفة X: غرفة الصخرة المتدحرجة

الغرفة X I: لاشيء

الغرفة X I I : خروج

ملاحظة: إذا سقطت من أحد عقارب الساعة فستسقط في عمق الهوة وستحتاج إلى القوة لمقاتلة اثنين من تنين انشنت، وعندما تهزمهما ستحصل على **مضرب المسامير** NAIL BAT من الصندوق الذهبي، وبعد ذلك ستكمل طريقك لتبدأ من عند الساعة مرة أخرى.

غرفة I V

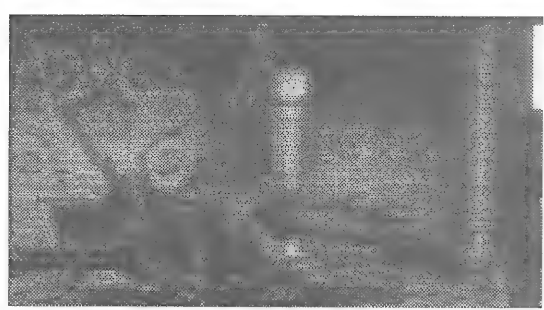
قبل أن تذهب إلى هذه الغرفة كن متأكداً من أنك تفحصت جميع الغرف السابقةفبعد هذه الغرفة لن تستطيع العودة إلى بقية الغرف مرة اخرى بعد هذا الحدث.



عند دخولك لهذه الغرفة ستبدأ في مطاردة ذلك الرجل العجوز، ولتنهي تلك المطاردة يجب ان تلتقي مع ذلك العجوز على نفس الموقع، تستطيع الذهاب إلى جميع مواضع الممرات وذلك بالذهاب لليسار لجميع المداخل وعند ضغطك لزر ● ستقفز لأسفل عند الحافة، في المكان السفلي ستجد صندوقاً قم بفتحه لتحصل على **قفازات العمل** work glove وعندما تقبض على الإنشنت ستحصل على بعض الاختيارات من اختيار التخزين واختيار الراحة.

أدخل الباب الكبير في القمة وتوجه نحو اليمين وسيتقابل الفريق مع سفيروث لعدة مرات، عند رحيله سيعاني كلاود من الظاهرة الغريبة لفترة بسيطة، بعد ذلك سيتوجه هو وأصدقائه لتفحص الصور التي على الجدار وهى عبارة عن نيزك منطلق بسرعة نحو الارض، ستتكلم إيريس عن ذلك النيزك الذي يخطط سفيروث لإستخدامه، ويبدأ المعبد في الاهتزاز وستقوم أنت في ذلك الوقت بمقاتلة التنين الأحمر.

التنين الأحمر

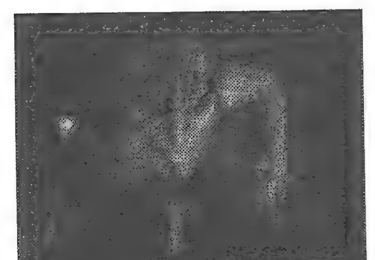


استخدم **بللورة السرعة** HASTE على فريقك، بعد ذلك أطلق **بللورة الحاجز** BARRIER لتعطي مجموعتك شيئاً من الحماية، لاتستخدم أياً من **سحر الجاذبية** GRAVITY أو **سحر النار** FIRE الهجومي، ويرجع سبب ذلك إالى أن التنين الأحمر منيع ضد هذه الطلقات، استخدم **بللورة الاستدعاء** SUMMON MATERIA وكذلك الضربة الإنتقامية الخاصة للقضاء على هذا الوحش، وعندما تنجح في ذلك ستستلم **دراجون ارمليت** DRAGON ARMLET.

عند القضاء على هذا الوحش التقط **بللورة باهوموت** MATERIA BAHUMUT وهى موجودة في اليسار، ومن الخلف استخدم هذه البللورة لإحدى شخصياتك كذلك ستجد **البللورة السوداء** BLACK MATERIA، لكنك لن تستطيع الخروج بها خارج المعبد دون ان تقتل واحداً من شخصياتك ، سيضحي كايت سيث بحياته وسيقوم هو بتلك المهمة، لذا على فريقك التوجه نحو منطقة الساعة واختيار الغرفة رقم ١٢، وفي الداخل عند غرفة الخروج سيهاجم الفريق.

وحش البوابة

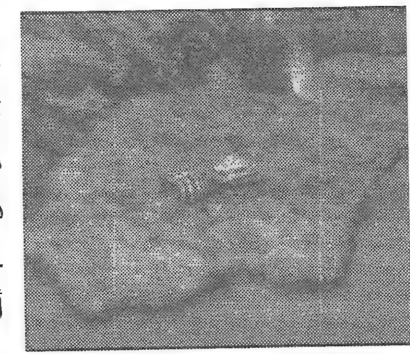
إبدأ هذه المعركة باستخدام سحر السرعة وسحر الحاجز على كل مجموعتك، وبعد ذلك استخدم **بللورة الاستدعاء**، وكذلك اي قوى سحر أخرى ، ولاتستخدم السم او سحر الجاذبية او الارض على هذا الوحش فهو منيع ضد هذه الطلقات، وعندما تقتل ذلك الوحش ستحصل على **جيجاز ارمليت** GIGAS ARMLET.



وعندما تقهر هؤلاء الزعماء سيتحدث (كايت سيث) مع المجموعة، وبعد ذلك سيعود إلى الديوان الذي توجد فيه البللورة السوداء لكي يأخذها معه، ومع حدوث ذلك سيتلاشى المعبد بالكامل.

وبعد سلسلة الأحلام المتعاقبة لكلاود سيستيقظ في مدينة جونجاجا، وسيكون باريت وتيفا في اتجاهك ، فتش عن بيني برونكو وتوجه نحو الغابة التي رأها كلاود في حلمه.

قرية الهياكل

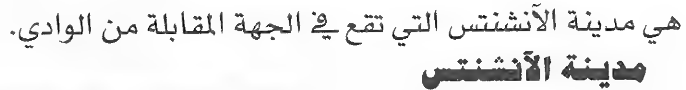


إخترق طريقك عبر النهر الذي بقرب من منطقة الجولد سوسير، واتبع خط الساحل لتصل إلى القارة الشمالية، وفي الجهة اليمنى من القارة توجد غابة كبيرة وفي منتصفها ستجد قرية الهياكل BONE VILLAGE وهذه منطقة حفريات وكشف عن الآثار والعمال هنا يمكنهم أن يعطوك بعض المعلومات عن المنطقة، ولتستطيع العبور من الغابة النائمة، ويجب على الفريق الحصول على أداة تسمى **القيثارة القمرية** LUNAR HARP، وللحصول على القيثارة تحدث مع كبير العمال في المنطقة واستأجر بعض الرجال للحفر والبحث عنها، وتقع القيثارة بالقرب من الخيمة في الأعلى، ويمكنك أيضاً التنقيب والحفر لأدوات اخرى إذا احتجت لذلك، وستجد أيضاً **ممسحة** MOP **و بنتلن** BUNTLINE في مكان ما، وعندما تستعد تسلق السلم وامضِ من خلال الفتحة للوصول إلى الغابة النائمة.

وبوجود القيثارة القمرية معك سترحب بك الغابة وتسمح لك بالمرور، وهنا ستجد **بللورة الإستدعاء** SUMMON MATERIA تتحرك في المكان، وحاول التقاطها لتحصل على **كاجاتا** KAJATA، والآن واصل طريقك في الغابة حتى تكشف عن منطقة صخرية في الجهة المقابلة، وتحت الجذوع الثلاثة سيجد الفريق صندوقاً، وبداخله ستجد **خاتم الماء** WATER RING، والآن يجب تسلق الصخور التي بالقرب من المرجان الوردي وأن تمضي من فوق الجذع الملقي، واصل هذا خلال

طريقك وفي نهاية المطاف ستجد نفسك على شاشة خريطة العالم، وغايتك التالية هي مدينة الآنشنتس التي تقع في الجهة المقابلة من الوادي.

مدينة الآنشنتس



يوجد خارج مدينة الآنشنتس مفترق للطرق، واسلك الطريق الأيسر وادخل المبنى، وفي الداخل ستجد نقطة حفظ وصندوقاً في الدور العلوي، والصندوق يحوي **غذاء السحر** MAGIC SOURCE، والآن غادر المبنى واصل طريقك نحو الصخور، وامضِ عبر السلالم واتجه إلى اليمين حتى تكشف عن صندوق اخر، وبداخله ستجد **اوروا آرمليت** AURORA ARMLET، ولايوجد شيء آخر تفعله في هذه المنطقة، واذن عُدْ إلى مفترق الطرق واسلك الطريق الأيمن، وهناك عدة مبانٍ في هذه المنطقة، واتجه إلى أقصى اليمين قدر المستطاع ثم ادخل إلى المبنى شمالك، وإصعد السلالم إلى القمة وإلتقط **غذاء الحماية** GUARD SOURCE من الصندوق، والآن اخرج من المبنى وافحص المبنى الذي يليه، وفي أرضية الطابق يمكن للفريق الحصول على **إلكسير** ELIXIR من داخل الصندوق، وحالما تحصل عليه تسلق السلم في منطقة النوم، واجل فريقك يأخذ قسطاً من الراحة، وفي منتصف الليل سيوقظ «كلاود» الفريق بعد سماع صوت «آيرس» وهى تدعوه من داخل المدينة، وإلتقط **بللورة مهارة الأعداء** ENEMY SKILL MATERIA خلف السرير الثالث ثم اخرج من المبنى، وقم بالعودة إلى مفترق الطريق مرة اخرى واسلك الطريق الأوسط، وادخل إلى المبنى وتسلق للقمة وإلتقط **بللورة المذنب** MATERIA COMET، والآن عد إلى الطابق السفلي واسلك طريقك إلى المدينة بالاسف، وقبل ان تتحرك من مكانك استقطع بعضا من الوقت لتزود فريقك ببعض البلورات المهمة وبعض اللوازم ، وقم بتزويد «كلاود» **بخاتم الماء** WATER RING الذي سيجعله منيعا ضد الهجمات المبنية على الماء، وتأكد أن بقية الفريق قد حصلوا على التعويذة **ايرث** EARTH من **بللورة السحر** SPELL MATERIA ، وأيضاً تأكد من حصولك على خليط **بللورة الحاجز - الشاملة** BARRIER-ALL MATERIA

وبللورة الوقت - الشاملة TIME-ALL MATERIA وبعد أن يستعد الفريق توجه إلى المدينة. وللوصول إلى «آيرس» على «كلاود» القفز فوق الأعمدة التي تعترض طريقه، وحالما يقترب كلاود من آيرس سيصاب مرة أخرى بالظاهرة الغريبة التي تنتابه بين فترة وأخرى وسيستل سيفه، وحاول أن لاتضغط على الأزرار كثيرا حتى لاتؤثر على ما سيفعله كلاود، وفقط قبل ان يقترب من آيرس ويحاول ضربها بسيفه سيقفز بقية الفريق للمساعدة، وعندها سيظهر «سيفيروث» ويطعن آيرس بسيفه، وستسقط أرضا وتقع **بلورتها البيضاء WHITE MATERIA** وتغرق في أعماق المياه، ولايمكن للفريق فعل شيء حيال مايحدث، وسينجح سيفيروث في الهرب تاركاً مخلوقاً آخر من مخلوقات جينوفا.

جينوفا لايف

إبدأ المعركة بإطلاق تعويذة **السرعة HASTE** على فريقك وبتعويذة **الحاجز السحري MBARRIER** ثم بتعويذة **العلاج التلقائي REGEN** جينوفا لايف تستخدم الهجمات المبنية على الماء وأبرزها هجمة **الأكوالنج AQUALUNG** إذا كان فريقك مزوداً **ببللورة مهارة الاعداء MATERIA ENEMY SKILL** في أدرعتهم فبإمكانهم تعلم هذه الهجمة، وللتغلب على هذا الرئيس استخدم الهجمات المبنية على الارض مثل تعويذة **الزلزال QUAKE** بمستواها الثاني أو الثالث او استدعِ **تيتان TITAN** أو **باهومت BAHAMUT** أو **كاجاتا KAJATA**، وراقب مقياس طاقة فريقك واضرب هذا الوحش بكل ماتملكه، ولكن إحذر لأن بإمكان الوحش أن يطلق تعويذة **الإنعكاس REFLECT** وإذا حدث ذلك دمرها بسرعة باستخدام تعويذة **الغاء الحاجز DIBARRIER** وعندما تقضي على ذلك الوحش ستحصل على **سوار الساحر BRACELET WIZARD** وبعد ان تنهي المعركة سيترك الفريق جثة «آيرس» تغرق في المياه وسيستعدون لمعركتهم التالية مع «سيفيروث» والآن لديك الفرصة لحفظ مكانك في كارت الذاكرة قبل ان تنتقل إلى الاسطوانة الثانية للعبة.





وادي المرجان

وجهتك التالية إلى المنطقة التي تأخذ مبانيها شكل القواقع في شرق الأنشنتس، وعندما تتجه نحو اليسار ستعاود الظاهرة الغريبة السيطرة على (كلاود) وسيرى الفريق شبح (سيفيروث) مغادرا المدينة وعندما يعود كلاود إلى حالته الطبيعية توجه نحو الشمال ثم انعطف واسلك الطريق الأيمن، وتجول في هذه المنطقة حول القوقعة والتقط **فايبر هالبرد HALBERD VIPER** من الصندوق الذي يختبئ خلف القوقعة، والآن قم بالعودة إلى المقدمة وتسلق القوقعة إلى القمة ومن هناك سترى مدخل أحد الكهوف، وبوجودك داخل الكهف تسلق عبر الشق الثاني من الحائط حتى القمة ثم اتجه إلى اليسار، وتسلق عبر شق آخر ومن القمة توجه نحو الصندوق والتقط **بولت آرمليت ARMLET BOLT** من الصندوق ثم اتجه إلى اليمين، واقفز عبر الفتحة، وفي الداخل يمكن للفريق التقاط **هايبنوكراون HYPNO CROWN** من الصندوق.

تحرك حول المنحدر والتقط أشياء اخرى، وهناك **إكسير مضاعف MEGAELIXER** في الصندوق أعلى اليمين، وبعد ان تحصل على الإكسير اتجه إلى اليسار قدر المستطاع واهبط من السلالم حتى القاع وبداخل الصندوق الذي في القاع إلتقط **بللورة السحر الاضافي MAGIC PLUS MATERIA** ثم تسلق إلى المخرج وعندما تتواجد في الكهف التالي إمضِ إلى الأمام والتقط **غذاء القوة POWER SOURCE** من الصندوق أمامك، والآن أخرج من الكهف وسيجد الفريق نفسه في شاشة خريطة العالم، والآن إمضِ نحو اليسار واتبع منعطفات الجبال، والفندق لا يبعد عنك كثيراً.

النهر الجليدي العظيم

في أطراف المدينة تحدث مع الرجل ذي الملابس الأرجوانية الذي يقف بالقرب من الاشجار، وإذا حاولت مغادرة المدينة سيظهر لك إثنان من اعضاء الشينرا مع (إيلينا) التي ستحاول استفزاز كلاود وعندما تحاول صفعه إضغط إلى اليسار



لتتجنب ضربتها، وفإذا نجحت في تفادي الضربة ستغادر إيلينا المدينة فورا، ولكن إذا نجحت في ضربه فسيستيقظ في أحد المنازل!!

والآن اذهب إلى المنزل الأيمن عند مدخل المدينة وفي الغرفة الخلفية ستجد صبيا ولوح تزلج، وتحدث مع الصبي ثم افحص لوح التزلج ليمكنك أخذه، والآن توجه نحو الفندق واصعد إلى الطابق العلوي، وإذا فحصت النافذة في الركن الأيسر ستحصل على **المشروب المعالج الكامل** X-POTION.

غادر الفندق وادخل المنزل بجوار تمثال الثلج في أقصى يمين المدينة، وعندما تفحص الغرفة الخلفية ستحصل على **هيرودرينك** HERO DRINK **ومصل** VACCINE وقبل أن تغادر المنزل إفحص الخريطة على الحائط في الغرفة المواجهة وستحتاج لهذه الخريطة لهذا افحصها لتحصل على خريطة النهر الجليدي والآن أدخل إلى المنزل في أقصى يسار المدينة، إهبط عبر السلالم وافحص حافة النافذة وستكشف عن **تيربو ايثر** TURBO ETHER وفي الطابق الأرضي سيعرف الفريق معلومات أكثر عن «آيرس» وعائلتها، وعندما تنهي كل شيء هنا توجه نحو متجر الأسلحة واشترِ كل ماتحتاجه من أسلحة أو بعض الاشياء المفيدة.

وقبل ان تبدأ قسم التزلج على الجليد، وخذ وقتك في تزويد أدرعتك بخليط **بللورة الثلج العناصر** ELEMENTAL-ICE MATERIA لتحميك من الهجمات المبنية على الثلج، وعندما تكون مستعداً إتجه نحو أقصى شمال المدينة في المكان الذي تعاركت فيه مع «إيلينا» وابدأ رحلتك.

سيكون التحكم اثناء التزلج كالتالي:

زر ■ - المكبح

زر x - القفز

قرص التحكم - للتحرك نحو اليمين واليسار ولأسفل لكبح سرعتك

زر START - لإيقاف / مواصلة اللعب

زر R1/L1 - لإنعطافة سريعة نحو اليمين او اليسار.

يجب عليك الوصول إلى نهاية المضمار، وها أنت تواجه مفترقاً للطرق وعليك التوجه إلى اليسار أو اليمين، وهذا سيحدث مرتين إذن هناك أربعة أماكن يمكن الإنتهاء عندها، وعندما تصل إلى نهاية المضمار ، إلقِ نظرة على خريطة النهر الجليدي «إضغط زر ■» وهدفك هو الوصول إلى منزل «هولزوف» المتمركز عند حافة جايا والمؤشر عليها بعلامة حمراء في الخريطة، وهذه المنطقة معقدة ومربكة جدا حيث كل منطقة تشبه الأخرى وإذا اضعت وقتاً طويلا وسط الثلوج سيفقد الفريق وعيه وينتقلون إلى منزل «هولزوف» ولتسهيل هذه المنطقة قمنا بوصف كل منطقة كالتالي:

المدخل: (وتقع هذه المنطقة جنوب الخريطة)

فإذا اتجهت نحو الجنوب من هذه المنطقة ستعود إلى الفندق.

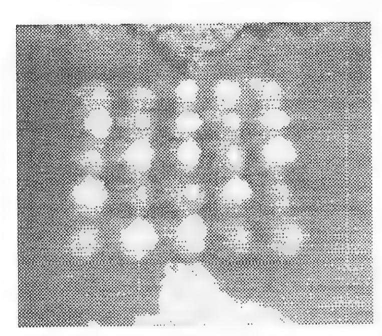
كهف الجبل (المنطقة التي على يمين المدخل)

لايوجد شيء تلتقطه في هذه المنطقة، وهناك منحدر ثلجي خلف الكهف سيعيدك إلى شاشة خريطة العالم.

الغابة، في منطقة الغابة ستجد مفترق طرق يشبة حرف «Y» في قمة الجهة اليسرى يمكنك الحصول على **غذاء العقل** MIND SOURCE من أسفل الشجرة.

ذيل الطائرة، لايوجد شيء تلتقطه في هذه المنطقة.

كهف البحيرة



إلتقط **المشروب المعالج** POTION من على شاطيء البحيرة قبل العبور للجهة الأخرى، عليك القفز من منصة إلى أخرى لتصل إلى الكهف في الجهة الأخرى من البحيرة، وؤقفز فوق المنصات الكبيرة لتعبر إلى الجهة الأخرى. وإذا اخطأت عليك إعادة المحاولة من جديد في خلف الكهف يمكنك التقاط **قطعة الأمان** SAFETY BIT من داخل الجراب.

بحيرة البخار

إلمس الماء بيديك في الجهة اليسرى وعندها ستحتاج إلى القتال مع سيدة الثلج وعندما تهزمها ستحصل على **بللورة الكساندر** ALEXANDER MATERIA.

مفترق طرق الجبل

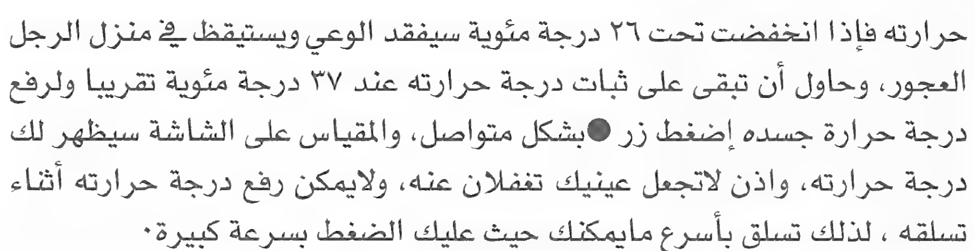
عندما تصل إلى مفترق طرق الجبل، وأسلك الطريق الأيمن واخرج من منطقة الخريطة ثم واصل طريقك نحو الشمال حتى تعيد الشاشة نفسها، وعندما يحدث ذلك افحص قاع نصف الشاشة لتحصل على **بللورة الضربة الاضافية** ADDED CUT MATERIA.

العاصفة الثلجية



عندما تصل إلى هذه المنطقة لن تبعد وجهتك الاخيرة كثيرا، ويمكنك وضع علم صغير لتتعرف به على المنطقة (إضغط زر ●) وإذا استغرقت مدة طويلة ستفقد الوعي.

الفوهة



بعد أن تقضي وقتا ممتعا، وقم بالعودة إلى منزل الرجل العجوز لتعيدالطاقة والحيوية إلى فريقك، وبعد ذلك توجه نحو الشمال إلى منحدر الجبل، وتذكر أن هذه هي الفرصة الأولى والأخيرة لاكتشاف هذه المنطقة ، ولن يمكنك العودة إلى هنا مرة اخرى، إذن .. تأكدأنك حصلت على كل شيء ، وعندما يبدأ «كلاود» في التسلق بين الحواف، وراقب مقياس درجة حرارته فإذا انخفضت تحت ٢٦ درجة مئوية سيفقد الوعي ويستيقظ في منزل الرجل العجور، وحاول أن تبقى على ثبات درجة حرارته عند ٣٧ درجة مئوية تقريبا ولرفع درجة حرارة جسده إضغط زر ●بشكل متواصل، والمقياس على الشاشة سيظهر لك درجة حرارته، واذن لاتجعل عينيك تغفلان عنه، ولايمكن رفع درجة حرارته أثناء تسلقه ، لذلك تسلق بأسرع مايمكنك حيث عليك الضغط بسرعة كبيرة.



لحسن الحظ أن درجة حرارة (كلاود) لاتنخفض أثناء المعارك، ولايمكنك التوجه إلى أي مكان آخر سوى لأعلى وبمجرد وصولك إلى الأعلى سترى كهفا صغير، واسلك الطريق الأيسر بعد ان تعبر من الباب الأول، وإتبع الأثر إلى منحدر صغير يحوي صخرة، عليك دفعها، وبذلك يمكنك استخدام الممر المنخفض والآن عد إلى المكان الذي انحرفت منه واتجه إلى منطقة المنحدرات التالية، وفي الكهف التالي الذي على يمينك ستجد غرفة سرية تحوي صندوقاً بداخله **وشاح** RIBBON.

والآن عد إلى الطريق واتجه إلى الشمال ثم إلى اليسار، وستدخل غرفة مليئة بالكتل الثلجية المدلاة، وكلما تحركت فوق الحافة ستواجه أربع معارك، وفي كل معركة سترى كتلاً ثلجية خلف صف الأعداء وعليك ضرب الكتل حتى تتحطم وبذلك يمكنك الحصول على الصناديق التي لم تستطع الحصول عليها سابقا.

وعندما تحصل على الوشاح RIBBON ايضا قم بفتح الصندوق الأرجواني في الشمال الشرقي، وستحصل على **رمح** JAVELIN الآن إتجه إلى الغرفة السابقة التي تحوي طريقا مسدودا واتجه إلى الشمال، وواصل طريقك حتى تصل إلى مخرج آخر، وهذا سيقودك إلى الطريق العلوية التي ستأخذك خارجا، إذا تتبعت الطريق تذكر أن تحفظ مكانك في كارت الذاكرة عند دخولك إلى الكهف، وسيحتاج فريقك التزود بالأدوات التي تمتص أو تحمي من تعويذات النار او الثج وفي اخر الطريق ستواجه وحشا عملاقا يسد الطريق.

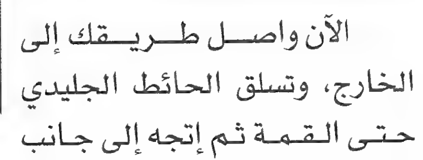
شيزو

عندما تقاتله يجب أن تتذكر ان جانبه الأيمن يعتمد على الهجمات النارية والجانب الأيسر يعتمد على الهجمات الثلجية، فإذا اطلقت تعويذات متجانسة مع نفس الجانب فستزيد من قوته، ولن تؤثر فيه كما تتمنى، إذن لاتطلق تعويذة نارية على الجانب الأيمن، ولاتطلق تعويذة ثلجية على جانبه الأيسر، فهذا لن يساعدك وسيطلق الوحش تعويذة الزلزال بمستواها الثالث على الفريق بكامله، ويمكن القضاء





على شيزو في وقت قصير إذا بدأت بإطلاق تعويذة الحاجز السحري والعلاج التلقائي عل فريقك، والآن أطلق تعويذاتك الثلجية ذات المستوى الثالث على جانبه الأيمن وتعويذة النار بمستواها الثالث على جانبه الأيسر، وبعد أن تقضي عليه ستحصل على **دراجون فانج** DRAGON FANG·



الآن واصل طريقك إلى الخارج، وتسلق الحائط الجليدي حتى القمة ثم إتجه إلى جانب الفوهة الداخلية، وستجبر «تيفا» على الذهاب معك، والآن اتجه إلى اليسار وبعد ذلك إهبط إلى الطريق المنخفض وإلتقط البللورة الحمراء «**باهوميت نيو** NEO BAHAMUT MATERIA» ستحتاج الآن إلى قسط من الراحة، وقم بتزويد فريقك بالأدوات التي تمتص أو تحمي من التعويذات النارية·

وسترى أعضاء الشينرا «روفوس» و «سكارليت» و«هيديجر» و «هوجو» تجاهلهم الآن، وواصل طريقك نحو المركز، ولأن الرياح قوية تصنع عائقاً لتحركاتك، فلا تعبر الحواجز حتى تهدأ الرياح، وإذا لم تفعل ذلك فستخوض معركة وتعود مرة اخرى إلى هنا، وبعد ذلك ستتخلل الرياح أشعة خضراء، ويجب تجنبها، وللعبور منها قف بجوار الأشعة الخضراء قدر المستطاع، والآن انتظر حتى تختفي الأشعة الخضراء ثم اركض بسرعة وإذا لم تنجح في ذلك فستخوض معركة مع احد الوحوش، وإذا لمست الأشعة الخضراء من الجانب الآخر ستنتقل إلى البداية، وفكن حذراً·

سيرى الفريق «سيفيروث» مرة أخرى وهو يقوم بقتل بعض الوحوش ثم يختفي ثانية لكنه سيقوم بهجمة من الأعلى، لاتفوت الصندوق الذي بالقرب من الطريق الاول فهو يحوي **نكل كايزر** KNUCKLE KAISER بداخله، وسيستدعى سيفيروث مخلوقا آخر من مخلوقات جينوفا للقضاء على الفريق·



جينوفاديث

هذا الوحش يستخدم أسلوبين سحريين الضوء الأحمر والرياح، ولتجعل من هذا القتال سريعا زود فريقك بالأدرعة والإكسسوارات التي تحمي من التعويذات النارية، وأول شيء تقوم به هو إطلاق تعويذة الحاجز السحري وتعويذة العلاج التلقائي وتعويذة السرعة على فريقك، والآن وبعد أن أصبحت هجمات الجينوفا بطيئة اصبحت لديك الفرصة للقضاء عليها أطلق الهجمات السحرية ذات المستوى الثالث والتي ستلحق ضرراً كبيراً، ولاتنسَ أن تجعل تعويذة إسونا على أهبة الاستعداد إذا حاول الخصم إطلاق تعويذة الصمت على فريقك، وبعد هزيمته ستحصل على **خاتم الأنعكاس** REFLECT RING·

والآن سيحصل كلاود على البللورة السوداء لكن لايمكنه استخدامها والآن تحرك، فإذا تضررت بعد هذه المعركة، واسترح قليلا ، وايضا قم بحفظ مكانك في كارت الذاكرة لقد أصبح حاجز الرياح أكثر صعوبة عند هذه النقطة، والآن ليس فقط عليك تجنب الاضواء الخضراء بل أيضا الصواعق، ولهذا حدد وقت حركتك بحرص شديد·

وبعد ان تتخطى ذلك واصل طريقك عبر الممر، وعند النهاية سترى صورة منقولة طبق الاصل لمدينة نيبلهم، لكن (كلاود) يعتقد انها صورة خيالية فقط بينما تشك (تيفا) في الامر، وسيفصح (سيفيروث) عن أن (كلاود) صنع بواسطة (هوجو) كالباقين تماما، وعندها يكتشف (كلاود) المشاكل التي في ذاكرته ويحاول أن يشفى قبل ان تدمره، ويصل اعضاء الشيزا إلى قلب الأحداث في الفوهة في الوقت المناسب لرؤية مخلوقات الويبونز، وهي تستيقظ من سباتها العميق، وعند هذه النقطة وأياً كان الشخص الذي يحمل البللورة السوداء سيترقب زيارة من (تيفا) التي تطلب احضار البللورة السوداء إلى مركز الفوهة ثم ستركض الشخصية موضحة لك انها ليست (تيفا) وانما سيفيروث والجميع الآن يقفون في مركز الفوهة وسيتبعهم الشخصي الذي يحمل البللورة السوداء، والآن سيعطيها (كلاود) إلى (سيفيروث)، وهنا سيحدث إرتباك كبير بمجرد استيقاظ الويبونز من سباتهم العميق·





هجوم الويبونز

عندما تعود إلى أحداث اللعبة، وستجد نفسك محبوسا في مدينة «جونون» ولايوجد أثر (لكلاود) ولهذا ستتولى التحكم بـ«تيفا» معظم هذا القسم، وتحدث إلى (باريت) و (روفوس) وسيظهر (هيديجر) ويقرر (روفوس) أن يجعل (تيفا) و (باريت) كبش الفداء، وستتحرك تيفا أولا وسيحبسونها في غرفة الغاز، وسيسقط أحد الحراس مفاتيحه، إفحص الباب في أقصى الركن الأيمن من الشاشة واستخدم قرص التوجيه أو زر ● لجعل باريت يحاول دخوله، وعندما تهجم مخلوقات الويبونز على المدينة، وسيبدأ الغاز في التسرب إلى غرفة (تيفا)، والآن أنت تتحكم بـ (باريت)، وتحدث مع (كايت سيث) ثم اخرج من خلال الباب، ثم انعطف يمينا، وامضِ في طريقك، وعندما يظهر الويبونز من تحت المياه، واصل تقدمك نحو اليسار حتى تصل إلى المطار، واستقل المصعد إلى الطابق العلوي واتجه مباشرة نحو الطائرة على اليمين.

وعندما تتحكم بـ «تيفا» مرة اخرى يجب عليك إلتقاط المفتاح من على الأرض حتى يمكنك تحرير قيودك من غرفة الغاز هذه، وسيكون التحكم كالتالي:

زر ■ - قم بتحريك الذراع اليمنى

زر x - قم بتحريك القدمين

زر ● - قم بتحريك الذراع اليسرى

زر ▲ - قم بتحريك رأس تيفا

ولتحرير تيفا إضغط الأزرار حسب الترتيب التالي: x,x,▲,x+▲▲,▲+●,●

وفي مؤخرة الغرفة في الجانب الأيسر للكرسي بالتحديد يمكنك إغلاق تسرب الغاز، وثم توجه إلى الباب وافحصه وبعد أن يمدك الوحش بمخرج من هذا المكان، وتسلق إلى الخارج واصنع طريقك إلى مقدمة البرج، وعندما تصل إلى القاع، وتوجه مباشرة نحو أقصى الركن الأيمن من الشاشة، والآن إهبط عبر الاسطوانة التي في المقدمة ثم توجه نحو فوهة المدفع، وبمجرد وصولك إلى حافة المدفع ستظهر

(سكارليت) وتقوم بصفعك ، وإضغط زر ● بشكل متواصل لتقوم برد الصفعة وعندها سيتم إنقاذك بواسطة «باريت» بعد ان يستولى على طائرة الهاي ويند

وللتحكم في الطائرة اتبع الإرشادات التالية:

زر ■ - عندما تضغطه باستمرار يمكنك استخدام قرص التوجيه للتحليق دون تغيير وجهتك.

زر x - يستخدم للهبوط

زر ● - يقوم بتحريك الطائرة في الاتجاه الذي تواجهه

زر ▲ - يأخذك إلى داخل الطائرة

قرص التوجيه - للانعطاف يمينا او يسارا وتحت وفوق ويستخدمان لرفع الطائرة وخفضها

زر start - يخفي / يصغر ويكشف الخريطة

زر select - نفس وظيفة زر start

الآن حلق نحو القارة الشمالية واذهب إلى الفندق، والناس هناك يعتقدون أن بإمكان الفريق إيجاد بعض مفاتيح اللغز في «ميديل» والآن عد إلى الطائرة وتوجه نحو «ميديل» والشيء المؤكد هو أن (كلاود) متواجد معك لكنه يعاني من سموم ماكو، وسيقوم (سيد) بإنشاء فريق جديد مكون من ثلاثة وسيتوجه نحو نورث كورل، وعندما يصل الفريق هناك، وتوجه مباشرة نحو فرن ماكوين في المنتصف، وبمجرد وصولهم إلى المنطقة سيبدأ القطار الذي يحمل البللورة الضخمة في التحرك، وسيقوم الفريق بسرقة قطار آخر لمطاردة قطار الشينرا، ويجب ان تضغط فوق مع زر ▲ بحركة متوازنة وثابتة لتجعل «سيد» يحرك اذرعة التحكم للحاق بقطار الشينرا، ولديك عشر ثوان فقط لهزيمة الرؤساء الخمسة وإيقاف القطار قبل ان يصطدم بمينة نورث كوريل!! ومن السهل هزيمة الرؤساء لكن ذلك سيقتضي بعض الوقت، وحاول ألا تستخدم تعويذات الإستدعاء، وستأتيك كالتالي:

المقطورة ١ - جازدكتر

معركة قصيرة وحاول استخدام كل شيء ماعدا تعويذات السلم.

المقطورة ٢ - اثنين من الجازدكتر.

نفس الاسلوب في المعركة الاولى لكن ضد اثنين من الوحوش.

المقطورة ٣ - وولف مستر.

إستخدم تعويذات الماء وهنا ستستفيد من تعويذة أكوالونج التي تعلمتها.

المقطورة ٤ - إيجل جن

حاول تجنب استخدام تعويذات الماء أو الارض ضد هذا العدو.

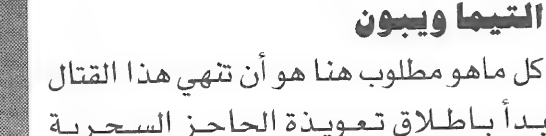
مقطورة القيادة - فرقة هجوم

لاتقلق فهو ليس صعباً لكن عليك إنهاءه بسرعة.

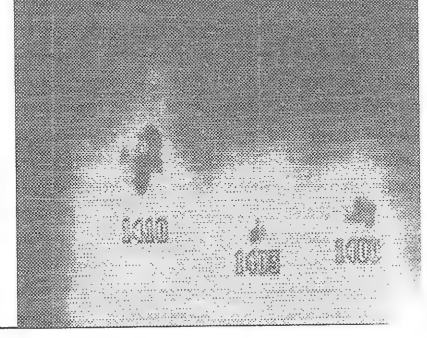
وحالما يسيطر «سيد» على لوحة التحكم إضغط للأسفل مع زر x ثلاث مرات، وإذا فعلتها بالشكل الصحيح فسيقف القطار بعيدا عن نورث كوريل، وستحصل على اول بللورة ضخمة تدعى **بللورة ألتيما** ULTIMA MATERIA وعندما يستيقظ الفريق في اليوم التالي، وتوجه نحو المنزل بالقرب من الفندق وستعطيك سيدة ترتدي قبعة **كاتاستروف** catastrophe ضربة باريت القاضية بمستواها الرابع.

والآن عد إلى طائرة الهاي ويند وتوجه نحو فورت كوندور، وهذه هي المعركة الاخيرة التي ستكون اصعب من السابق، أولا تأكد أنك تملك الكثير من المال حتى يمكنك شراء كثير من الجنود ، وضع المدافعين بالقرب من الكوخ وقاذفة الصخور في الطرق الثلاثة الرئيسية عند الجبال، وقاتل جنود الأعداء بمقاتليك ومهاجميك، وجهز بعض المهاجمين كاحتياط، وبعد نهاية المعركة سيقتل طائر الكوندور لكن الطائر الصغير سيعيش، وفتش المنطقة وسيلتقط الفريق **بللورة العنقاء** PHOENIX MATERIA بالقرب من العش.

الآن توجه مرة اخرى إلى ميدل لرؤية أوضاع (كلاود) وعندما يذهب الفريق لمشاهدة كلاود ستهاجم هذه المدينة بواسطة وحش ألتيما ويبون.



التيما ويبون



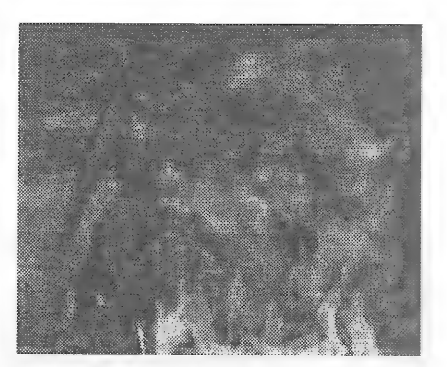
كل ماهو مطلوب هنا هو أن تنهي هذا القتال وتبدأ باطلاق تعويذة الحاجز السحرية وتعويذة السرعة علي فريقك والتركيز على مقياس طاقة فريقك سيستخدم هذا الوحش هجمات قوية تنقص من طاقة فريقك بقدر



١٢٠٠ نقطة، استخدم الحركات الإنتقامية الخاصة عندما تتوفر ولن يستغرق الوقت طويلا حتى يهرب هذا الوحش مدمرا ميديل وستحاول (تيفا) ان تنقذ (كلاود) لكن كلاهما سيفقدان الوعي.

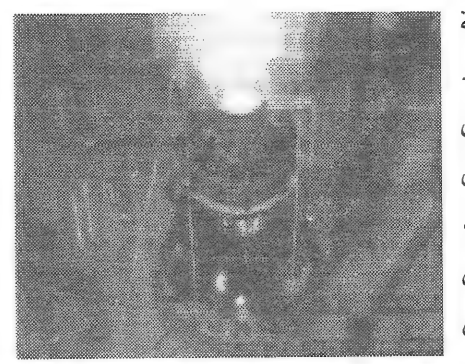
وعندما تستيقظ (تيفا) ستجد نفسها في عالم غريب وسترى ثلاثة من شخصيات (كلاود) تحلق فوق رأسها، تحدث مع (كلاود) الذي في قمة الشاشة وسترى مدينة «نيبلهم» قبل خمس سنوات وسترى دخول سيفيروث مرة أخرى لكن هنا تتدخل (تيفا).

(كلاود) لم يكن الشخص الذي مع (سيفيروث) بل كان الشخص الذي قابلوه في الفوهة والآن تحدث مع (كلاود) الذي في أقصى يسار الشاشة لترى ومضات مدينة (نيبلهم)، ولكن هذه المرة توضح ماحدث في تلك الليلة، وفجأة سيتغير المشهد وستسأل (تيفا) و (كلاود) عن الذكريات التي لاتعرفها، وسيخبرها (كلاود) أنه انضم إلى العسكرية فقط ليبهرها، وهنا سيخبرها عندماأنبّ حينما أصيبت (تيفا) بعد وفاة والدتها بفترة قصيرة، و تتذكر (تيفا) هذه الأحداث وستساعده قليلا ثم عادوا مرة اخرى إلى ذكريات (نيبلهم)، ولكن«زاك» هذه المرة سيدخل ضمن المشهد بعد ان اصيبت «تيفا» وسيهزم «سيفيروث» «زاك» ثم يلتقط «كلاود» السيف ويقوم بمهاجمة «سيفيروث» من الخلف ويهزمه وبعد أن أنكشفت الحقيقة سيعود (كلاود) إلى حالته الطبيعية وينضم هو و (تيفا) إلى الفريق من جديد والآن يجب على الفريق التوجه إلى جونون حيث سيحددون هناك موقع المفاعل الذي تحت الماء.



المفاعل المائي

اتجه إلى«جونون» واستقل المصعد إلى الميناء، وثم انعطف يسارا بعد أن تصل إلى



الشارع الرئيسي حيث ينقسم إلى منطقة الشمال والجنوب، إتبع مجموعة من الجنود إلى المصعد واخترق طريقك إلى المفاعل المائي، وعندما يصل الفريق إلى طابق المحيط، وامضِ عبر الممر إلى قلب المفاعل، ولسوء الحظ تأخر الفريق في الوصول وهاهي البللورة الضخمة في طريقها إلى الغواصة المتأهبة للانطلاق .

تحذير: جنود الشينرا في هذه المنطقة اقوى واخطر من السابق.

عندما يصل الفريق إلى رصيف الغواصة، وسيكون (رينو) في انتظارهم بإحدى مفاجآته القوية والمخيفة.



المدرعة كاري

أطلق تعويذة السرعة فورا على فريقك، وثم اتبعها بتعويذة الحاجز السحري والعلاج التلقائي، واستخدم تعويذات الصاعقة لتحصل على نتائج جيدة وراقب مقياس الطاقة وحاول أن لاينقص عن ١٢٠٠ نقطة ، و لاتمتلك المدرعة كاري هجمات قوية، بل يمكنها التقاط إحدى الشخصيات وبهذا لايمكن المشاركة في القتال، ويمكنك تحرير الشخصية بواسطة الهجوم على الذراع التي تحمل شخصيتك، ومن ناحية اخري إذا استطاعت هذه المدرعة ان تمسك باثنتين من شخصياتك وقتلت الثالثة فبهذا ستنتهي المعركة لصالحه، فإذا نجحت في القضاء عليه ستحصل على **جودز هاند** GODS HAND.



وخلال هذه المعركة ستهرب غواصة الشينرا والآن يجب على الفريق خطف

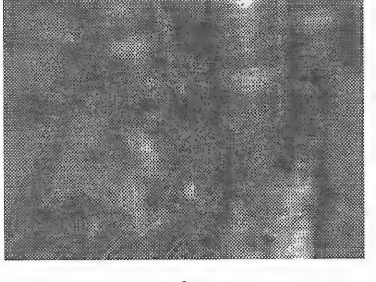


غواصة العدو ومطاردة الغواصة التي تحمل البللورة الضخمة، وقبل أن تصعد إلى الغواصة استقطع بعض الوقت، وحاول إلتقاط مافي داخل الصناديق الثلاثة التي على الرصيف، وفي الداخل ستحصل على **ليفاثان سكالز** LEVIATHAN SCALES والتي ستحتاجها لعبور حفر النار في مدينة «واتا» **وبوق المعارك** BATTLE TRUMPET **وسيمتار** SCIMITAR وعندما تحصل علي كل شيء إاصعد إلى الغواصة وقاتل حتى تصل إلى غرفة التحكم، وإليك الإرشادات التالية للتحكم بالغواصة:

- فوق – للغطس
- تحت – للإرتفاع
- يسار – للإنعطاف يسارا
- يمين – للإنعطاف يمينا
- زر▲ – لزيادة السرعة
- زر x – لخفض السرعة
- زر ■ – لإطلاق الصواريخ
- زر R 1 – الرادار

لديك عشر دقائق لمطاردة وتدمير غواصة الأعداء الحمراء، ويمكنك إطلاق أربعة صواريخ والأفضل لك أن تطلقها كلها نحو غواصة الاعداء عندما تقترب منها، واستخدم الرادار لمعرفة مكان تواجد غواصة الاعداء ولاتغفل عن الألغام فإذا نجحت في هذه المهمة ستستولي على غواصة الأعداء وستظل معك طوال اللعبة، ويمكنك إستخدام الغواصة للكشف عن الكهوف التي تحت الماء، وعندما تنتهي اللعبة سيعود الفريق إلى شاشة خريطة العالم، والآن تجول بالغواصة قليلاً حتى تصل إلى جونون وهنا أخرج من الغواصة بعد ان تركتها في ميناء جونون، وتوجه نحو المطار فورا، ولقد تأخر الفريق مرة اخرى وقد ارسلت البللورة الضخمة إلى الطائرة التي ستنطلق إلى مدينة الصاروخ، إذن إصعد إلى طائرتك وحاول اللحاق بها إلى مدينة الصاروخ.

مدينة الصاروخ



عندما يصل الفريق إلى مدينة الصاروخ، وتوجه فورا إلى منطقة إطلاق الصاروخ، وقاتل في طريقك نحو قمة منصة الإطلاق وستتواجه مع (رود) وفرقته.

رود وفرقته

هذه المعركة ليست صعبة كثيرا، فأولا عليك التركيز على فرقة (رود) ثم إطلاق تعويذة الحاجز السحري وتعويذة السرعة على فريقك، واجعل مقياس طاقتك في وضع جيد وأطلق كل شيء تملكه نحو (رود)، وعندما تنقص طاقة (رود) سيطلق تعويذة العلاج بمستواها الثاني على نفسه فإذا أطلقت تعويذة الآنعكاس عليه قبل أن يطلق تعويذته فسيحصل فريقك على العلاج بدلا منه، واحيانا ستحصل على **إس ماين** S-MINE.

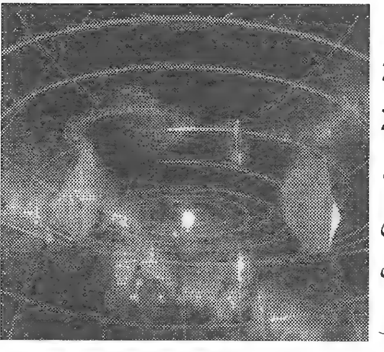
تسلق الصاروخ وإضغط زر ● لتفتح الباب، إخترق طريقك نحو مقصورة القيادة، وعندها سينطلق الصاروخ باتجاه النيزك القادم ، وتوجه إلى الغرفة المجاورة واصعد السلالم، وافحص البللورة الضخمة وسيتحدث (سيد). مع (كلاود) وسيظهر مكعب للأرقام ، وعندما يحدث ذلك إضغط كالتالي:

- مكعب الرسالة الاولى - زر ●
- مكعب الرسالة الثانية - زر ■
- مكعب الرسالة الثالثة - زر x
- مكعب الرسالة الرابعة - زر x

وإذا اتممت العملية بالطريقة الصحيحة سيفتح الأنبوب الزجاجي وبهذا يمكنك الحصول على البللورة الضخمة وإذا أخطأت فسيكون أمامك ٣ دقائق لتكرار المحاولة وسيرشدك «سيد» وإذا وصل العد التنازلي إلى صفر فستفقد البللورة الضخمة .

اتجه إلى غرفة المحرك وأدخل كبسولة الهرب، وسيعود الفريق إلى طائرة الهاي ويند بعد هذه الرحلة القصيرة، والآن يجب عليهم إكمال رحلتهم، ومحطتهم التالية هي (كوزمو كاينون) لمقابلة (بوچنهاچن).

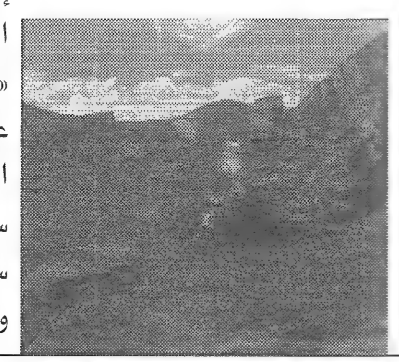
كوزمو كانيون



عندما تعود إلى كوزمو كانيون قم بزيارة «بوچنهاچن» في مختبره حيث سيفكر الفريق في طريقة لمنع النيزك من الإرتطام بالأرض، وسيقترح (بوچنهاچن) أن مدينة (إينشينت) هي المكان الذي يجب زيارته الآن، وقبل أن يذهب الفريق قم بتخزين البللورة الضخمة في مختبر (بوچنهاچن)، وإذا ألقيت عليها النظر عن قرب فإنك ستحصل على بللورة باهوموت زيرو، إنطلق بعد ذلك بواسطة منطاد هاي ويند وارجع إلى القارة المتجمدة الشمالية، بمجرد أن تدخل إلى مدينة إنشينت اتجه عبر الممر الأيسر لتدخل من الخلف، سيقوم (بوچنهاچن) بشرح عمل البللورة البيضاء لأفراد الفريق وسيرشدك إلى بعض الأدلة عن مكان المفتاح السري حيث يوجد في منطقة لايصل إليها النور، خذ فريقك وتوجه نحو مكان غواصتك، وتوجه بها نحو الجنوب وإبحث عن غواصة الشينرا التي دمرتها سابقاً، تفحص الغواصة جيداً وستتمكن من إيجاد آخر بللورة ضخمة.

إحذر: ستجد الويبونز أحيانا، وهو قوي، جداً وسيهزمك بكل سهولة، إذا حدث وكان المخلوق يقف في طريقك، فقط اصعد إلى السطح ثم غص مرة أخرى وستزيحه من طريقك.

الآن إنطلق شمالاً وتقدم عبر الممر الضيق على يسارك، خُذ التفافة حادة يساراً وتابع عبر القناة وستصل إلى كهف تحت الماء، عندما تصل إلى نهاية الكهف إصعد إلى السطح وستجد نفسك وسط بحيرة، أوقف الغواصة بجوار الحواف الصخرية، ثم ادخل «فينسينت» بين أعضاء فريقك، كي تعرف المزيد عن هذه الشخصية الغامضة، وإذا عدت إلى هذا المكان وأنت تلعب من الأسطوانة الثالثة فإنه سيكون بإمكانك الحصول على أقوى سلاح له، سلاح حكم الإعدام DEATH PENALTY وحركته الإنتقامية الأخيرة «الفوضى CHAOS»،



والان اخرج بالغواصة من الكهف وتابع تقدمك شمالا، وبعد فترة وجيزة من تقدمك ستجد كهفاً آخر، ادخله وتقدم عبر الممر حتى تجد مفتاح إنشينت، خذ المفتاح وعد به إلى مكان بوچنهاچن في مدينة إنشينت وسيعرف الفريق كيف يستطيعون إيقاف النيزك، وأثناء خروجك من المدينة فانك ستحصل على تقرير يخبرك أن مدفع جونون في مدينة ميدچار، خذ فريقك مباشرة إلى هذه المدينة، أهبط على مكان جيد ومناسب على الشاطيء، واستعد لهجوم جديد من قبل الأسلحة.

سلاح الماسة

ستكون هذه معركة قوية، لكن مع قليل من الحظ فإنك ستنتصر، إبدأ بتنفيذ تعويذة **الدرع السحري، الحاجز السحري** MBARRIER ثم نفذ تعويذة **السرعة** HASTE وتعويذة **العلاج التلقائي** REGEN بعد أن تضع دفاعاتك قم بمهاجمته بأقوى ماتملك من تعويذات وأسلحة، وتجد أن تعويذة **أولتيما** ULTIMA **والمذنب** COMET فعالتان، عالج أعضاء فريقك بسرعة وجهز أحدهم بإكسسوار **الوشاح** RIBBON وسيتمكن الفريق في النهاية من جعل السلاح يتوقف مؤقتا ثم سيتابع تقدمه ويفتح نيرانه نحو المدينة، ولن يستطيع الفريق عمل أي شيء، إصعد إلى منطادك واتجه نحو فوهة البركان، سيقوم الفريق بعد ذلك بالقفز من المنطاد بالمظلات ليدخلوا إلى ميدچار.

العودة إلى ميدچار



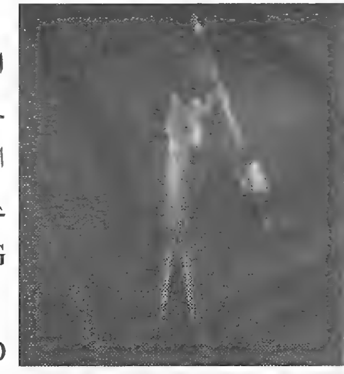
إتبع «كايت سيث» إلى الزقاق ثم انزل من الفتحة إلى تحت الأرض، ستجد عدداً من الأدوات في هذه المنطقة، ففي الدور العلوي ستتمكن من التقاط **الأكسير، الأكسير مضاعف ودرع إيجيس،** والآن انزل إلى أسفل المنطقة وإتجه يميناً وستسقط الأرض من تحتك، إصعد من الأنابيب الحمراء ثم انزلق من القناة لتصل إلى المنطقة التالية، والآن اصعد الدرج وقم بحفظ اللعبة في نقطة الحفظ.

سيصل الفريق إلى أنفاق القطار، وستجد طريقين جنوباً حيث توجد عدة أدوات مفيدة وأعداء أقوياء، وشمالاً حيث من هنا هدفك، والنفق الجنوبي يحوي الأدوات التالية: STARLIGHT PHONE ، **الكسير،** MAXRAY ، غذاء القوة، غذاء البنيه، غذاء العقل، غذاء السحر، بللورة الأدوات - إكس X-ITEM.

وعند الإتجاه شمالاً فإن الفريق سيواجه (رينو)، (رود)، (إيلينا)، حيث ستحصل على خيار لتركهم أو لمهاجمتهم مباشرة (انظر قسمهم الخاص).

الآن تابع صعودك إلى المدفع، حيث ستجد (هوجو) وسيتوجب على الفريق مقاتلته، وبعد الفوز بهذه المعركة فإنك ستحتاج إلى العودة إلى نقطة الحفظ وتستخدم الخيمة لتستعيد قواك، ثم تابع تقدمك شمالا والتف يسارا عند أول منعطف وسيصل الفريق إلى منطقة المدفع ويواجه (براود كلود).

رينو، رود وإيلينا



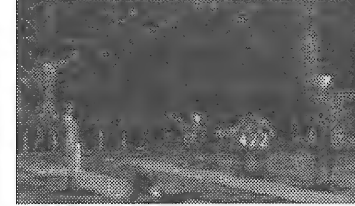
حركة قوية وستحتاج إلى تنفيذ تعويذة **الدرع السحري،** وحاول استخدام الهجمات التي تصيبهم جميعاً، إستخدم تعويذات الإستدعاء القوية والهجمات الإنتقامية وتأكد قبل هزيمتهم أنك استوليت منهم على الأدوات التالية: (رينو) - خاتم الشراسة TOUGH RING

من (رود) - ZIEDRICH ، من (إيلينا) - MINERVA BAND.

براود كلود

يملك هذا الوحش هجمات قوية وأخطرها هو المدفع الإشعاعي، قم باستخدام تعويذة الجدار WALL إذا كنت تملكها، والا استخدم تعويذتي BARRIER MBARRIER. على الفريق وأيضا تعويذتي , REGEN HAST ، والآن استخدم كل ماتملك من قوة عليه، وعند هزيمته فانك ستحصل على سلاح RAGNAROCK راجنادوك.

هوجو



معركة قصيرة لن تتطلب منك جهداً، ركز هجومك على هوجو ودع مساعديه لانهم سيعاودون الظهور.

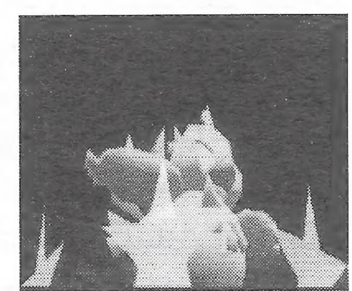




هوجو الثائر

ابدأ الهجوم بالتخلص من يد الوحش اليمنى،و بعد إتمام ذلك ركز الهجوم على جسمه، استخدم هجمات سريعة وقوية حيث لن تواجه صعوبة الآن.

هوجو المتحول



يمتاز هوجو في هذا الطور بسرعته العالية، قم عند بداية المعركة باستخدام تعويذة الجدار ثم استخدم أقوى مالديك للقضاء عليه، حاول ألا تستخدم تعويذات الجاذبية وستحصل منه عند نهاية المعركة على غذاء القوة.

المعركة الأخيرة



قبل أن تدخل فوهة البركان فإنك ستلاحظ وجود كهف، يمكنك من خلاله العودة إلى منطادك، في داخل الصندوق ستجد بللورة حفظ تأكد من أنك التقطتها، ستمكنك هذه البللورة من تثبيت نقطة حفظ داخل منطقة فوهة البركان، لكن لاتستخدمها مباشرة.

ملحوظة: معظم الأعداء الموجودين داخل فوهة البركان تقريبا يمكنهم القضاء على أي من شخصياتك بهجمة واحدة، لذلك خذ حذرك.

إنزل ثم اتجه عبر الممر الأيمن ، تابع نزولك إلى أسفل ثم اتجه يسارا، وستتمكن من التقاط العديد من الأدوات المفيدة في طريقك، وعندما يصل الفريق إلى المنطقة التالية إتجه يساراً وابحث داخل الكهف، التقط كل ماتجده بعد ذلك إلى الاعلى واتجه يميناً في هذه المنطقة ستتقابل مع بقية أعضاء فريقك حيث سينقسمون إلى

مجموعتين، إذا اردت فإن هذه المنطقة مناسبة لتثبيت نقطة الحفظ، إتجه من الطريق الأيمن وانزل عبر المنحدر الحلزوني ملتقطاً ماقد تجده في طريقك من أدوات، حيث ستجد في الدور الأول MYSTILE و ELIXIR تابع نحو الأسفل وابحث في المنطقة التي أمامك وستجد غذاء السرعة أمامك وعلى يسارك ٢ من **الاكسير المضاعف** وعلى يمينك TETRA ELEMENTAL وإذا فتشت المنطقة الخلفية جيداً ستجد ٢ من **الاكسير المضاعف** و**غذاء البنيه**، ومن نقطة الحفظ عند التوجه من الممر الأيسر، فإنك ستجد ممرين آخرين أحدهما سيأخذك عبر منطقة شبه طبيعية، والآخر إلى منطقة صخرية، حيث توجد العديد من الادوات.

واثناء تقدمك عبر الكهف فان عضو من اعضاء فريقك سيلتقط أداة مختلفة، وعندما تصل إلى أسفل الكهف الشمالي تحدث مع الجميع وستحصل منهم على الادوات، ولكي تحصل على بللورة الشمول اضغط i عندما يهبط كلاود على الصخرة التي في اسفل الممر الصخري، وستكون المنطقة التي يتجمع فيها أعضاء الفريق هي المنطقةالمثالية لتثبيت نقطة الحفظ، وعندما تكون مستعداً إنزل من الممر الأوسط وأثناء تقدمك فإنك ستجبر على مواجهة DRAGON ZEMBIE و IRON MAN وهما من اقوى وحوش اللعبة، حيث يمكنك ان تعتبرهما رئيسين مستقلين وتذكر ان تأخذ احتياطاتك اللازمة لانه لن يكون بإمكانك العودة وستواجه في منتصف الأرض (جينوڤا) JENOVA بذاتها.

تركيبات (جينوڤا)

هذا الرئيس يتكون من ثلاثة جذوع وذراعان، ومن المهم إن تملك SLASH ALL ضربة الجميع أو أي هجمة بإمكانها إصابة جميع الأجزاء بضربة واحدة وبهذه الطريقة سيكون بإمكانك أن تسقط الأذرعة الضعيفة بسرعة بعد ذلك ركز على الجذوع، وابدأ المعركة بتنفيذ تعويذات الجدار HASTE و REGEN المعتادة وحاول





أثناء المعركة أن تحذر من العد التنازلي الذي تؤديه (جينوفا) لأنه سيسبب لك ضرراً كبيرا على الأعداء ، بعد هزيمة (جينوفا) سيسقط الفريق داخل اعماق الارض، حيث سيشاهدون أمامهم بناء غريباً ينبض بالحياة، وهنا ستقوم المعركة الأخيرة، وعندما تصل إلى هنا فإنك ستتمكن من تقسيم أعضاء الفريق إلى مجموعتين أو ثلاث مجموعات إحداها ستكون أفضل مجموعة وثالثتها تكون مجموعة التحدي بالنسبة لك والمجموعة الاولى ستواجه سفيروث في معركة منفصله لاحقا، ولكن تذكر ان تعد بقية اعضاء الفريق وإذا قضي على أي مجموعة أثناء المعركة فإن اللعبة ستنتهي.

(سفيروث)



الفكرة العامة لهذه المعركة بسيطة، حيث توجد أربعة اجزاء (لسفيروث) الرأس ، الجذع، السحر الايمن، والسحر الايسر، وثلاثة من هذه الاجزاء يسهل القضاء عليها: الرأس (السحر الأيمن والسحر الايسر) ويجب أن تضع في ذهنك أن هذه الاجزاء ستنمو من جديد مرة أخرى، والجذع هو أقواها وسيعالج من قبل القلب وهذا ماسيجعله يستمر، وستقضي على (سفيروث) عند تدمير الجذع، ولن تتمكن من تدميره إلا بعد أن تزيل كل دفاعاته، سيهاجمك (سفيروث) بعدة أنواع من السحر، فحاول الاستمرار في استخدام تعويذة الجدار كلما انتهت، وعالجهم كلما نقصت قواهم، وجهز شخصياتك بأدوات تقاوم تغير الحالة، وقوة تعويذة لديه تدعى (فولين إنجيل)، حيث ستنقص قوة شخصياتك لتصل إلى

واحدة بعد هذه الهجمة، **العلاج التلقائي** REGEN سيفيدك كثيراً ضد هذه الهجمة، لكنها مميتة لفريق ضعيف التجهيز، حيث قد يصاب أعضاء فريقك بتغير الحالة، وعندما تقاتل بمجموعة مستقلة ركز هجومك على السحر الأيمن والسحر الأيسر، فبعد تدميرهما فإن دفاعات القلب ستنخفض، والآن هاجم القلب ودمره ثم هاجم الجذع، كي تقضي على (سفيروث) بسرعة، وإذا كنت تستخدم مجموعتين اجعل الأولى تهاجم الراس والسحر الايسر، والمجموعة الثانية تهاجم الرأس والسحر الأيمن، وبعد أن تدمر الأجزاء الثلاثة إجعل الفريقين يهاجمان جانبي القلب، بعد ذلك ركز على الجذع، وعندما تبدل من فريق إلى أخر فإنه سيكون كأنه لم يقاتل وسيعود عدة مرات لاستخدام التعويذات من البداية حتى لو استخدمتها بالكامل.

وعندما تقاتل بثلاث مجموعات فإنك ستبدأ امام سفيروث بفريق آخر طالما دمر جزء منه، اتبع تعليمات التدمير التي استخدمتها في طور المجموعتين وبعد ذلك تحول بسرعة إلى الفريق الاوسط لتقضي عليه، ستواجه الآن شكلاً آخر (لسفيروث)، عالج فريقك قبل مواجهته.

أولا قم بتنفيذ تعويذات الجدار، السرعة، العلاج التلقائي، ثم عبيء القوة السحرية لأي شخصية نفدت قواها، وسيكون لدى (سفيروث) عدة تعويذات قوية، تعويذة **بيل هورس** PALE HORSE ستنقصك قليلاً من القوة لكنها ستصيبك بجميع حالات التغيير الموجودة فتأكد من أنك لاتملك تعويذتيّ (**إيسونا**) و(**ريميدي**) لتلافي ذلك التأثير، وتعويذة قذيفة الظل ستصيب شخصية واحدة وتنقصها ٧٠٠٠ نقطة، ويجب أن يكون مستوى قواك عالياً، واستمر فى استخدام تعويذة الجدار لامتصاص بعض الضرر وأخطر تعويذة هى تعويذة **الاستدعاء الشهاب الخارق** التي ستصيب جميع أعضاء فريقك ،فاستعد بعدها بتعويذة **العلاج٣** واستمر في مهاجمته بقوة وقم بإلغاء حاجز (سفيروث) باستخدام تعويذة إلغاء الحاجز، ثم هاجم بقوة أكبر، واستخدم الهجمات التي ستضرب أكثر من مرة وحاول أن تزيد من سرعة لاعبيك، كي تزيد من فرصة انتصارك.

وبعد أن تقضي على سفيروث فإنه سيكون من السهل على **طاقة الارض** HOLY ان تبعد **النيزك المدمر**، لكن هل كان الوقت كافياً لذلك .. من يعلم..؟!

أخيراً .. تمتع بالنهاية.

أَلعاب الكومبيوتر

قريبا

كتيب

الحل

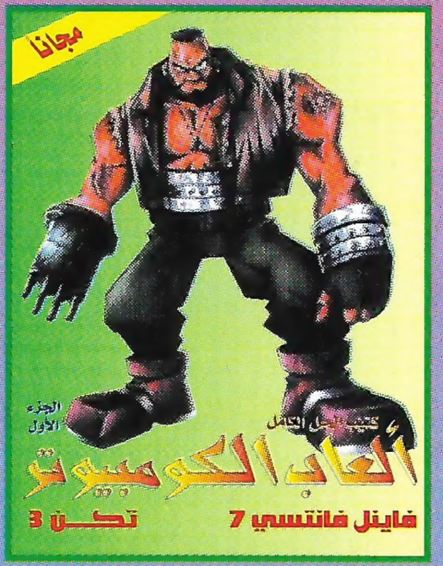
الكامل

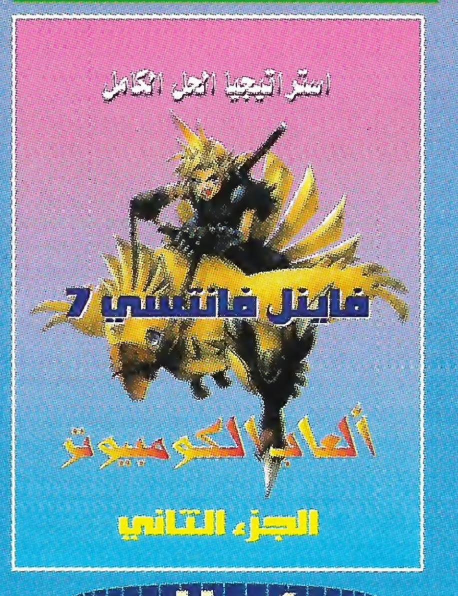
مفاجئة


وحدها
ألعاب الكومبيوتر
التي توزع
كتيّب الحل الكامل
للجيب مجاناً


مفاجأة لعشاق الألعاب التصويبية: تايم كرايسيس ٢ أخيراً على الأركيد
ألعاب الكومبيوتر
ننجا
ظلال الظلام
مغامرات
ديد أور الايف
وجرافيك التفاصيل الجميلة
بوشيدو بليد
زيلدا ٦٤ بانجو - كازوي
مورتال كومبات ٤
وغيرها على النتندو ٦٤
تحقيق خاص
إستراتيجيا:
الحل الكامل لجران توريزمو


مجانا
كتيب أسرار
ألعاب الكومبيوتر
بلاي ستيشن • ساترن • نتندو ٦٤


مجانا
ألعاب الكومبيوتر
الجزء الأول
فاينل فانتسي 7
تكن 3


استراتيجيا الحل الكامل
فاينل فانتسي 7
ألعاب الكومبيوتر
الجزء الثاني


الشبكة العربية
للنشر والتوزيع
غير مخصص للبيع